# CASUS Belli

jeux de rôle, de cartes, et Cie...

Décembre 97
N° 111

# Dans le dragon, tout est bon !
— les Dragonniers

## Æon
La Force est-elle avec lui ?

## Réveillon
Soirées Enquête et cadeaux surprise

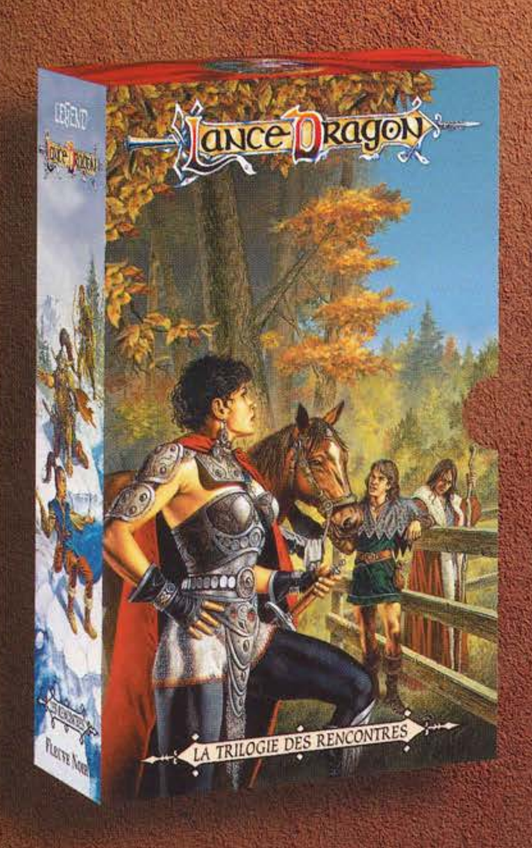
- Demonworld : ultraviolence en 15 mm
- Écologie : patauger dans les marais
- Langage divin : les hiéroglyphes.




230 FB - 8,50 FS - 5.25 $can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F

Ludic

# Les séries américaines du Fleuve Noir







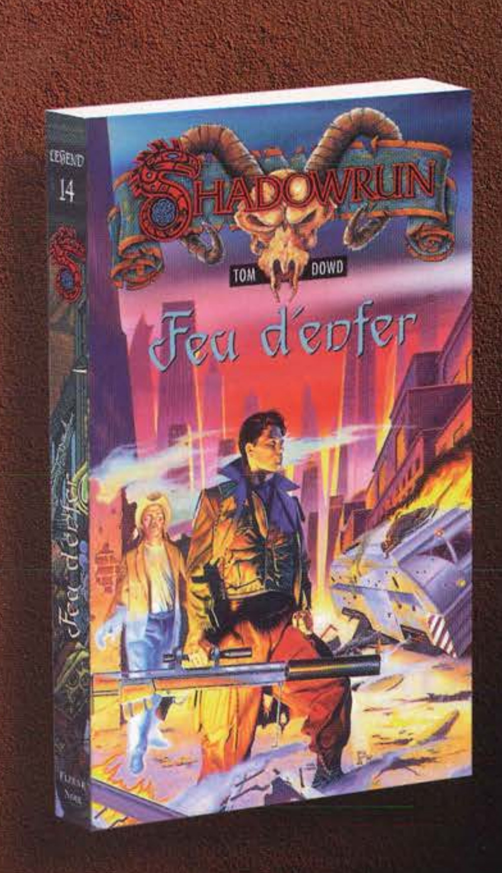



Une nouvelle trilogie :
Les rencontres,
ou comment se sont connus
Les compagnons de la Lance...

102 F.F. le coffret.

Également disponibles séparément
(34 F.F., chacun des 3 volumes)




Un monde cyberpunk explosif !
Cette fois, Mitch Truman, unique héritier d'une mégacorporation tentaculaire a fait une fugue.
Son père engage Kyle Teller, un des plus efficaces shadowrunner du marché.
Pour lui, retrouver un gamin en cavale sera du gâteau.
Mais un gâteau sacrément amer...

34 F.F.



FLEUVE NOIR




Grandeur Nature
Armes, Accessoires, Costumes

Wargames Informatiques
Pc, Mac, Cd-Rom

# Fournisseur officiel de Mère Noël !

## Œuf Cube Classic

24 rue Linné PARIS 5
Tél : 01 45 87 28 83
Cartes, JDR et Simulations

## Œuf Cube Cyber

15 rue Guy de la Brosse PARIS 5
Tél : 01 43 31 91 02
Jeux et Figurines Games WorkShop

10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi
14h00 à 19h00 le Dimanche

E.Mail oeufcube@micronet•fr

Les meilleurs Prix
Arrivage hebdomadaire direct USA
Promotion sur les Games WorkShop
Démonstrations jeux et figurines peintes
Listes, traductions et cotes de tous les jeux de cartes

# DÉPÔT-VENTE OCCASION

des milliers de jeux
et de figurines
de 30% à 70% moins cher !

**3615 OEUFCUBE**

Toutes les News
Des dialogues en direct
Le journal Séléné on line
Tous les tournois d'Europe
Des prix pulvérisés sur la VPC
La cote de toutes les cartes Magic

**Tournois Magic Arena 7 jours/7**

**Hot Line**
01 45 87 28 83

# Édito

## Vox populi, vox Casus Belli...

Donner vie, chaque numéro, à *Casus*, c'est résoudre une équation à moult inconnues, inconnues mouvantes de surcroît. C'est concocter une alchimie qui corresponde à vos désirs et aux motivations de la rédaction (la rédac au sens large : l'équipe rédactionnelle et les pigistes les plus investis, les plus « salut ! j'ai une idée ! »). Il y a deux ans, nous avons tenté le passage de bimestriel à mensuel : une façon de répondre à la plus consensuelle de vos exigences : plus de tout !

Mais après le dernier CB Écho*, nous avons refait de petits sondages et tout remis à plat : côté aides de jeu (background, aides techniques, scénarios), les formats moyens que permettent *Casus* ne couvrent pas vraiment toutes les attentes. Soit il vous faut des choses courtes en plus grand nombre (genre « bien l'idée de départ, mais j'aime tout remettre à ma sauce »), soit des choses très détaillées et complètes (« je joue demain ! ») qui ne tiennent pas dans un mensuel.

Alors, plutôt que onze numéros « normaux » par an et des hors-série irréguliers (une année c'est deux, l'autre zéro ou trois), *Casus* change de formule, et ce à partir de janvier 1998. Au programme, dix numéros par an.

D'un côté, *Casus Belli* « l'Essentiel », au logo jaune, tous les deux mois. Six numéros équivalents au *CB* actuel, mais avec une priorité sur la vie du jeu (actualités et critiques) et des aides de jeu légères. Et tout ce qui concerne le rôliste motivé...

De l'autre, *Casus* « l'Aventure », logo rouge. Quatre numéros hors série 100 % jeu : de gros backgrounds complets, des recueils de scénarios prêts à jouer et des « compagnons » sur d'autres thèmes pour *BaSIC*. Bref, tout ce qui ne tient pas dans L'Essentiel, où puiser selon vos envies ludiques... Des hors-série annoncés en début d'année et auxquels, c'est nouveau, il sera possible de s'abonner. D'ailleurs, pour la première année de cette formule, le contenu du HS de décembre 1998 n'est pas fixé, et vous pouvez faire du lobbying pour en influencer le thème...

Didier Guiserix

** Merci à l'équipe de la fac de Dauphine pour leurs analyses fines. Y a pas, c'est un métier...*

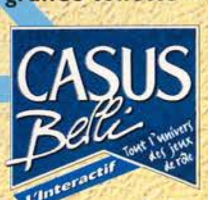



## Intervention divine ?

***Et hop ! Voilà qu'après le numéro 111, Casus Belli se transfigure (voir l'édito de notre rédac chef préféré ci-contre). Le magazine que vous lisez en ce moment va donc non seulement se dédoubler sur papier (tout savoir en pages 14, 15 et 17) ; mais aussi se faire une grande toilette d'hiver sur Internet (nouvelle présentation, nouvelles rubriques) !***

***La nouvelle trinité ludique casusienne se déclinera donc avec l'Essentiel, l'Aventure et l'Interactif !***

CASUS Belli — Tout l'univers des jeux de rôle — L'Aventure




### Casus Belli culturel ?

Dans ce numéro, vous apprendrez à écrire en hiéroglyphes (p. 78) et à ne plus dire de bêtises sur les marais que vous faites fréquenter à vos aventuriers (p. 30).



### Shopping !

*Vous ne savez pas quoi offrir ou vous faire offrir à Noël ? Rendez-vous page 76.*

### Shopping (bis) !

*On a reçu Les contes du Petit Peuple, de Pierre Dubois (éd. Hoëbeke) juste au moment où on bouclait le numéro. Sautez dessus ! Pour moins de 200 F, vous avez presque cinq cents pages de courtes histoires pleines de lutins, de brownies, de pookas et autres korrigans. Exactement ce qu'il faut pour lire au coin du feu par une nuit d'hiver...*

### Les nouvelles bibles des rôlistes ?

Cela faisait quelques mois que notre rédac chef arrivait le matin avec de grands cernes sous les yeux ! Il lui en a fallu du temps pour écrire **Le livre des jeux de rôle** (Éditions Bornemann), mais ça y est, cet ouvrage de référence est enfin dans toutes les bonnes librairies. De même le lieutenant Matelly, après son article dans CB n° 101, publie **Jeu de rôle... Istres, Toulon, Carpentras... Crimes ? Suicides ? Sectes ?** (Presses du Midi), un ouvrage pointu sur le sujet. Pour en savoir plus, rendez-vous page 90.






# SOMMAIRE 111

## Critiques



## *Magazine & aides de jeu*



## Scénarios de jeu de rôle



Brad Wilk et son garde du corps

## *Nos rubriques habituelles*



**Couverture :** Bernard Bittler.


*N'oubliez pas notre* ***bulletin d'abonnement*** *en page 94.*

*Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.*

*Nos* ***anciens numéros*** *peuvent être commandés en page 93.*

Recette pour faire de bonnes actus : prenez un lapin blanc, un téléphone, un accès Internet et une louche de patience. Sur le marché, ramassez un maximum d'informations aussi fraîches que possible. Séparez patiemment les « sûres » des « improbables », jetez les « absurdes » à la poubelle, saupoudrez d'une dose de suppositions hasardeuses et ajoutez un glaçage de calembours faciles. Remuez. Laissez reposer quinze jours. Servez. Bon appétit, et à l'année prochaine !



# Actualité des jeux




## EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve pp. 82-83.

### Descartes Éditeur

• **AD&D2** : Tout bougonnant, Pierre Rosenthal a mis sa robe blanche, a pris sa serpe d'or (en tant que rédac chef adjoint, il y a droit), et a jeté un Coup d'œil au *Manuel complet du Druide*, p. 16. *Le bestiaire monstrueux de Planescape* est également arrivé, très joli, avec pas mal de background et moins de technique que dans les autres Bestiaires. On en reparle dans le prochain numéro.

• **Star Wars** : *Le guide de la bataille des Jedis* est là. C'est très fidèle à l'œuvre de Timothy Zahn, et donc plutôt intéressant. Philippe Rat disséquera certainement tout ça dans le prochain numéro.

### Halloween Concept

• **Shaan** : *Archéos* est là. Sa suite, *Edénia*, arrive début janvier. Ces deux livrets de 32 pages chacun forment le début d'une campagne. Également en janvier, on devrait voir arriver *La résistance*, le pendant lumineux des Humains.

• **Polaris** : *Dossier confidentiel* est là, avec ses compléments d'infos sur les pirates et son scénario. *Équinoxe* arrive début décembre. Ce livret de 80 pages est composé pour moitié de background sur la ville sous-marine d'Équinoxe, et pour moitié de scénarios. Ce sera le début d'une grande campagne en plusieurs épisodes (quatre ou cinq, espacés de trois ou quatre mois). C'est curieux, mais c'est très à la mode, en ce moment, les campagnes en plusieurs volets.

• **Jeux de cartes pas-à-collectionner** : *Pirates des Caraïbes* est arrivé, et on vous en parle dans la prochaine rubrique & Compagnie.

### Hexagonal

• **JRTM** : L'écran (quatre volets) arrive d'un jour à l'autre. *La Comté* sera probablement là d'ici Noël, avec ses hobbits ventripotents, son herbe à pipe et ses tartes aux pommes.

• **Vampire – L'âge des Ténèbres** : *Liber Constantinopolis* est reporté à janvier.

• **Loup-garou – L'Apocalypse** : *Le Livre du Conteur*, la traduction du Storyteller's Guide américain, devrait être arrivé. C'est plein de monstres, d'idées de scénarios et de conseils de jeu, et c'est l'idéal si vous voulez faire rage pour le réveillon.

• **Rolemaster** : *Le Compagnon VII* est là et Vincent Briday vous fait la liste des tableaux... pardon, a fait un Coup d'œil dessus en p. 16.

• **Jeux de cartes pas-à-collectionner** : *Orcs & Trolls* est là.

### Ludis

• **Kult** : Ludis a trouvé une nouvelle fenêtre de lancement pour *Le cœur, l'esprit et l'âme* et *Au-delà des limites*. Si la conjonction est bonne, ils sont déjà là, sinon ils arriveront d'ici le 15 décembre.

• **Conspiracy X** : Finalement, la v.f. s'appellera *Conspiration X*. Elle arrivera probablement dans la deuxième quinzaine de décembre. Inutile de chanter victoire trop vite, toutefois. Jusqu'ici, l'éditeur ne voulait pas la sortir. Maintenant, il veut, mais les impondérables habituels (lisez : le lapin blanc) peuvent encore tout faire capoter.

### MultiSim

• **Dark Earth** : *Les marcheurs* est là. Serge Olivier s'est aventuré dans l'Obscur et en a ramené un Coup d'œil, p. 16.

• **Nephilim** : *L'arcane XII* est plutôt réussi. *L'arcane XIII - la Mort* doit être en boutique depuis quelques jours. Ce livret a été écrit par notre lugubre et surmené Tristan Lhomme, avec tout plein de Lune noire et de Selenim sinistres. Quant au prochain supplément Nephilim, il sort mi-décembre. Ce sera bien une campagne... mais elle n'aura rien à voir avec les Antilles. *L'Assemblée du Seuil* se passe à Prague. Lion vert, alchimistes, retour dans le passé... le grand jeu ! Quant à la campagne antillaise, elle sortira... un jour (peut-être en avril, mais ce n'est pas sûr).

• **Guildes** : Le deuxième volet de la *Campagne du Nouveau Monde* se présentera sous forme de livret (fini les grosses boîtes qui font monter les prix de manière vertigineuse !). Il devrait sortir d'ici fin janvier.

• **Rêve de Dragon** : La réimpression du jeu est là, seule la forme a changé (couverture souple).

• **Deadlands** : Le jeu est là, et on vous le dissèque dans le prochain numéro. En attendant, vous pouvez toujours relire la critique de la v.o. dans CB 102. Un écran à quatre volets, accompagné d'un livret contenant deux scénarios, arrivera mi-décembre.

### Nestiveqnen

• **Tableaux de chasse** : Normalement, plus que quelques jours à attendre *Kath, la proie, le chasseur et le bon prêtre*, qui est annoncé pour le 15 décembre au plus tard. Voir le Coup de projecteur ci-contre.

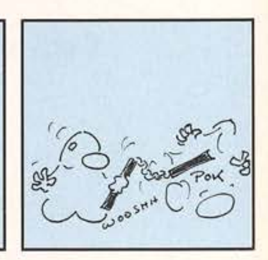
• **Hystoire de fou** : La parution du Gerfaud nouveau est toujours prévue pour mi-janvier. Nous sommes en train d'affûter nos entonnoirs et de fourbir nos camisoles de force en prévision d'une critique dans le prochain numéro.

### Oriflam

• **Hawkmoon** : Après un long séjour dans cette rubrique, *Le seigneur des sans-masques* s'apprête à affronter le monde réel.

Monghol & Ghota



## Coup de projecteur




### KATH, LA PROIE, LE CHASSEUR ET LE BON PRÊTRE

*Kath...* est le premier volet d'une trilogie. Sans en révéler grand-chose, on peut dire que les personnages sont les agents de la Loge d'Hermès, une société d'érudits qui s'intéressent à l'occultisme, et qu'ils partent à la recherche d'une collègue qui a disparu. Après, c'est aux joueurs de se débrouiller... le scénario est bien, voire très bien. C'est dense, il se passe plein de trucs et ça doit être un régal à jouer. Seul petit reproche, la mention « occulte contemporain » est un peu trompeuse. Tout ça semble avoir été rédigé directement pour le Monde des Ténèbres, et élargi de manière un peu artificielle après coup. Ce n'est pas bien grave. Avec un petit peu de bricolage, *Kath...* est jouable même avec Cthulhu, Chill ou Gurps Horreur... Le deuxième volume devrait arriver en mars ou en avril, et le troisième avant l'été. T.L.

Tableaux de chasse n° 1 - Édité par Nestiveqnen. 99 F.

Il devrait arriver dans les premiers jours de décembre. Ce sera un gros livret (144 pages), avec quatre scénarios de création française (d'Olivier Saraja, notamment).

● **Pendragon** : *Noblesse oblige* est la traduction de Lordly Domains, le dernier supplément américain. Normalement, il doit arriver en janvier.

● **Wargame** : *Rivoli 1797* est là.

### Sans Peur et Sans Reproche

● **Némésis** : *S.Q.U.A.D.S.* A propos d'« Aliens IV », je m'étais gouré, j'ai honte. Le film sort en novembre, pas en février. Et comme *S.Q.U.A.D.S.* sort en mars (voire en avril) et pas en décembre, j'ai carrément tout faux...

● **Soirée Enquête** : *Les vertiges du Ka* sera là avant Noël, c'est à peu près certain. On vous donne un avis dessus en avant-première p. 29, dans le Portrait de famille.

### Siroz Productions

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : L'écran ne va pas tarder, avec ses quatre volets et son scénario de 16 pages.

● François Décamp s'est longuement penché sur **Demonworld**. Ses conclusions sont pp. 84-85. Les livrets d'armée Empire et Orc sortent ce mois-ci, ainsi que 17 blisters de figurines !

● **Jeux de cartes pas-à-collectionner** : *Service compris* est la traduction de Family Business, avec des illustrations de Frank Dion. Normalement, si l'ogre n'a pas dévoré tous les exemplaires, il est dans les boutiques.




### Fleuve Noir

● **Birthright** : *Le trône de fer* et *Grandcœur* sont deux romans agréables à lire (surtout le deuxième) situés dans cet univers d'AD&D.

● **DragonLance** : *Dragons d'une flamme d'été* est paru, et vraiment très bien. Trente ans après la fin de la guerre de la Lance, les héros reprennent du service, accompagnés de leurs descendants. Rien que pour retrouver Tanis, Tass, Tika et Caramon, ça vaut le coup ! Tiens, et si vous avez envie de les voir en début de carrière, la *Trilogie des rencontres* (*Les âmes sœurs*, *Cœur sombre* et *L'éternel voyageur*) est exactement ce qu'il vous faut.

### Oriflam



● **Sur le feu** : A partir de février, Oriflam entreprend de traduire les excellentes anthologies cthulhiennes de Chaosium. Parmi les premiers titres figurera l'antique et vénérable *Livre du ver*, où l'on retrouve un tas de nouvelles du regretté Robert Bloch. Excellente idée ! ▷







**De gauche à droite : Ogre (Fenryll), Barbare et sa captive (Fenryll), Homme-bouc (Fenryll), Lilith Falconhand (Ral Partha), Gladiateur (Harlequin), Jack Kramer pour Warzone (Heartbreaker).**

## METALLIQUES

● **Fenryll**. Une armée de nouvelles figurines débarque ce mois-ci. Un énorme ogre des champs à la carrure titanesque (FM15) et un ogre des villes (FM17), au moins aussi costaud, forment un terrible duo. Trois hommes-boucs (FM16) viennent renforcer les monstrueuses troupes des serviteurs du Mal en attendant les nouvelles Diablesses (FM18) ! Pendant ce temps, un barbare avec accessoires amovibles vient rouler des mécaniques devant une captive médusée (FA22). En décembre arrive un griffon (SM10) à la fière allure.

● **Global Games**. Quatre nouvelles références pour *Inferno*.

● **Harlequin**. De nombreuses nouveautés, dont le beau gladiateur de la photo (8400).

● **Heartbreaker**. Pluie de nouveautés, comme le très attendu Jack Kramer pour *Warzone* (9682).

● **Metal Magic**. Cette marque allemande avait un peu disparu depuis deux ans. Nous savons maintenant que ce temps a été mis à profit pour créer les superbes figurines 15 mm de *Demonworld*. Plus d'infos dans Casus n° 112.

● **RAFM**. Sortie d'une gamme de figurines 90 mm dont celle d'Elric de Melniboné !

● **Ral Partha**. De nombreux blisters de figurines pour jeux de bataille sortent. Des seigneurs (02.015) et des officiers haut-elfes (02.016), des chevaliers de la mort (02.242) et des chevaliers du Chaos à pied (02.233). Bien sûr de nouveaux battlemechs débarquent, ainsi que quelques héroïnes comme Lilith Falconhand (61.110).
Enfin, deux nouvelles boîtes pour Noël : Reflection of Myth et Legion of Doom – Lords of the Dead.

**Photo : Bruno de Grimouard**
**Peinture : Philippe et Bruno de Grimouard**

## MADE IN AILLEURS

### Biohazard Games

● **Blue Planet** : Finalement, cet excellent jeu de SF est très difficile à trouver en France. Vous pouvez le commander directement auprès de l'éditeur (4900 Bethel Road, Columbia MO 65203). Et tant qu'à faire, vous pouvez leur envoyer un courrier ou un e-mail (Biohazard@AOL.com) pour demander qu'ils fassent un effort...

### Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *Escape from Innsmouth, 2nd edition* est arrivé, et vous pouvez franchement vous en passer si vous avez Évasion d'Innsmouth, la v.f. de la première édition. *Adventures in Arkham Country, 2nd edition* arrive dans la foulée. C'est une reprise telle quelle d'un supplément qui existe en français sous le titre Aventures dans la région d'Arkham.
Enfin, *Dead Reckonings* est un recueil de trois scénarios situés à Arkham, à Dunwich et dans quelques autres coins riants de la Nouvelle-Angleterre à la sauce Lovecraft. Ça ne fait que 80 pages, mais c'est une vraie nouveauté (annoncée pour décembre, donc probablement disponible avant mars).

● **Nephilim** : *Major Arcana* est là et bien là. C'est un parent assez éloigné et beaucoup plus laid du premier livret sur les Arcanes majeurs, auquel le Grand Codex des Adoptés est en train de donner un coup de vieux, de toute façon... Pour collectionneurs uniquement.

● **Elric** : *Corum* est maintenant annoncé pour 1998, sans autre précision. A force de ronger des cactus hallucinogènes, les lapins blancs de Californie sont devenus d'une férocité inégalée...

### Dream Pod 9

● **Heavy Gear** : Nos amis canadiens produisent tellement vite qu'on n'arrive plus à suivre. On a à peine eu le temps de dégager la place pour jeter un Coup d'œil à *Land of the Snakes* (p. 20) qu'on voit arriver *Battle before the Storm*. Basé sur le jeu vidéo à paraître, ce livret détaille les situations et les personnages qui s'y affrontent. D'ici la fin de l'année sont donc annoncés *Storyline 1 : Crisis of Faith* (moitié supplément, moitié roman, ce livret commence à faire évoluer le background du jeu) ; *Design Works* (un recueil de jolis dessins en couleur) ; et surtout *Heavy Gear 2nd edition* (avec plein de background en plus, mais pas de changements de règles majeurs).
Les deux premiers devraient être là un peu avant ou juste après ce Casus, et la 2nd edition suivre d'ici Noël. Et le pire est que je ne doute pas un instant qu'ils tiennent leurs délais, eux !

● **Jovian Chronicles** : *Companion to Jovian Chronicles* est sorti, avec « tout ce qui ne tenait pas dans le livre de base », y compris l'essentiel du background, mais aussi des palanquées de règles, notamment un système hyper détaillé de création d'armes.

### FASA

● **Shadowrun** : *Rigger 2* a fait trois petits tours dans une poignée de boutiques parisiennes, avant de disparaître corps et biens. Normalement, il devrait être à nouveau là quand vous lirez ces lignes, et on en reparlera certainement dans le prochain numéro. Si *Cyberpirates* n'est pas là, il ne tardera pas.

● **Earthdawn** : *Secret Societies of Barsaive* est un gros guide plein de sociétés secrètes bizarres et plus ou moins sympathiques. Il est arrivé juste un peu trop tard pour ce numéro, mais on en reparle sûrement dans le n° 112.

### Heartbreaker

● **Mutant Chronicles** : La *2nd edition* est là. *Dark Eden* est un gros livret « mixte » Mutant Chronicles/Warzone qui présente le background de la Terre post-apocalyptique, ravagée et peuplée de monstres et de survivants frappadingues. C'est d'un gai !

### Holistics Designs

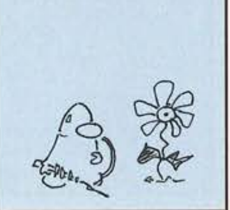
● **Fading Suns** : *The Dark Between the Stars* est un guide (paru) consacré à ce qui rôde entre les étoiles mourantes du monde de Fading Suns. Finalement, il est d'un intérêt limité. ▷











## JEUX DE RôLES

| | |
|---|---|
| AD & D | |
| Manuel des joueurs | 236,55 |
| Guide du Maitre | 202,35 |
| Bestiaire monstrueux | 214,70 |
| Ecran du maître de donjon | 76,00 |
| Feuilles-dossiers pour perso | 79,00 |
| Mythes et légendes | 165,00 |
| Recueil de magie | 145,00 |
| Manuel des psionniques | 135,00 |
| Manuel complet du guerrier | 135,00 |
| Manuel des magiciens | 135,00 |
| Manuel complet du barde | 135,00 |
| Manuel des voleurs | 135,00 |
| Manuel complet du rodeur | 135,00 |
| Manuel complet des nains | 135,00 |
| Manuel complet des gnomes | 165,00 |
| Manuel complet du paladin | 165,00 |
| Manuel complet des elfes | 165,00 |
| •Manuel complet du Druide | 132,05 |
| Catalogue des armes et équi. | 135,00 |
| Les dieux des monstres | 135,00 |
| Manuel des humanoides | 165,00 |
| L'épreuve du guerrier (II) | 55,00 |
| L'épreuve du magicien (II). | 55,00 |
| L'épreuve du voleur | 55,00 |
| L'épreuve du clerc | 55,00 |
| Les mondes de TSR | 185,00 |
| Dragon Mountain | 190,00 |
| Night below : Underdark | 190,00 |
| Tales of the comet | 209,00 |
| The rod of seven parts | 190,00 |
| DMGR1 Catacombs guide | 89,00 |
| DMGR2 Castle guide | 95,00 |
| Book of artifacts | 109,00 |
| Encyclopedia Magica, vol. 1 | 165,00 |
| Complete book of Villains | 125,00 |
| Complete barbarians | 99,00 |
| Option : combat & tactics | 125,00 |
| Encyclopedia Magica, vol 2 | 145,00 |
| Option : skills & powers | 109,00 |
| Complete ninja's handbook | 125,00 |
| Encyclopedia Magica, vol 3 | 165,00 |
| Sages ans specialists | 109,00 |
| Wizard's spell Comp. Vol1 | 159,00 |
| Monstrous Comp. annual 3 | 125,00 |
| CD-ROM Vol.1, rules | 359,00 |
| HR1 Vikings | 92,00 |
| HR2 Charlemagne's paladins | 92,00 |
| GR1 Strongholds sourcebook | 125,00 |
| CR1 Wizard spell cards | 95,00 |
| HR4 Mighty Fortress | 92,00 |
| HR6 Age of heroes Campaign | 99,00 |
| Magic encyclopedia vol 2 | 75,00 |
| GR4 Treasure chest | 72,00 |
| City sites accessory | 89,00 |
| HR7 The crusades historical | 99,00 |
| Country sites accessory | 75,00 |
| World builder's guidebook | 125,00 |
| Chronomancer | 90,00 |
| Shaman | 75,00 |
| Den of thieves | 92,00 |
| Treasure tales | 72,00 |
| I, Tyrant | 110,00 |
| Eye of pain | 52,00 |
| Eye of doom | 52,00 |
| Gates of firestorm peak | 115,00 |
| A hero's tale | 72,00 |
| Eye to eye | 82,00 |
| The sea devils monstrous | 135,00 |
| Evil tide monstrous arcana | 59,00 |
| • Of Ships & the Sea | 135,00 |
| Royaumes Oubliés | |
| Sélénae | 85,00 |
| Empires de la cote | 99,00 |
| Monstres des Roy. Oubliés | 155,00 |
| Catacombes de Soirétoile | 68,00 |
| Le monde des elfes noirs | 145,00 |
| Le draconomicon | 139,00 |
| Ruines de Montprofont | 275,00 |
| Guide des Royaumes Oubliés | 275,00 |
| Les Carnets d'Elminster | 204,25 |
| Elfes de l'éternelle rencontre | 165,00 |
| Marco Volo "Départ" | 65,00 |
| Marco Volo "Voyage" | 65,00 |
| Marco Volo "Arrivée" | 65,00 |
| Lands of Intrigue | 205,00 |
| • Castle Spulzeer | 95,00 |
| Planescape | |
| Planescape | 258,40 |
| •Bestiaire Monstrueux | 189,05 |
| The eternal boundary | 55,00 |
| Planes of chaos campaign | 170,00 |
| The well of worlds | 105,00 |
| In the abyss adventure | 55,00 |
| The deva spark adventure | 55,00 |
| Planes of law campaign | 190,00 |
| In the Cage : Guide to Sigil | 105,00 |
| Fires of Dis | 69,00 |
| Player's primer to the outlands | 89,00 |
| MC Planescape II | 125,00 |
| Harbinger house | 75,00 |
| Planes of conflict | 190,00 |
| Something wild | 72,00 |
| Hellbound:the blood war | 165,00 |
| On hallowed ground | 145,00 |
| Doors to the unknown | 72,00 |
| Faces of Evil : The Fiends | 129,00 |
| • The Great Modron | 170,00 |
| Dark Sun | |
| Dark sun | 209,00 |
| Liberté | 185,00 |
| Tribus-esclaves | 89,00 |
| Négociants des sables | 105,00 |
| Bestiaire de Dark Sun | 120,00 |
| L'alliance voilée | 105,00 |
| Vallée de feu et de cendres | 119,00 |
| Beyond the prism pentad | 49,00 |
| Defilers and preservers | 109,00 |
| DSE2 Black Spine | 175,00 |
| DSM2 Merchant house of A. | 105,00 |
| DSQ2 Arcane shadow | 75,00 |
| DSQ3 Asticlian Gambit | 75,00 |
| DSS1 City-state of Tyr | 65,00 |
| Forest maker adventure | 90,00 |
| MC Dark sun appendix II | 125,00 |
| Mind lords of the last sea | 125,00 |
| Psionic artifacts of Athas | 125,00 |
| The ivory triangle | 110,00 |
| Thri-keen of Athas | 90,00 |
| Windriders of the Jagged cliffs | 90,00 |
| Ravenloft | |
| Ravenloft | 269,00 |
| Bestiaire de Ravenloft | 155,00 |
| La demeure de Strahd | 99,00 |
| Contact mortel | 75,00 |
| Guide Van Richten : Vampires | 98,00 |
| Un festin de gobelins | 135,00 |
| Le navire de l'horreur | 119,00 |
| Guide V. Richten : Fantômes | 119,00 |
| • Forgotten Terror | 95,00 |
| ABYSS ( INFERNO ) | 159,00 |
| • AEON | 165,00 |

| | |
|---|---|
| AFTER WARS | 115,00 |
| AGE OF EMPIRE | 119,00 |
| AGE OF RUIN | 135,00 |
| ALBEDO | 140,00 |
| ALMA MATER | 79,00 |
| AMBRE | 236,55 |
| Chevalier d'ombre | 236,55 |
| Le Tarot d'Ambre | 209,00 |
| ARIA | 210,00 |
| ARMAGEDON | 165,00 |
| ARS MAGICA ( 4th Ed. ) | 189,00 |
| Le maître des Nuées | 84,55 |
| Alliances | 103,55 |
| L'alliance brisée de Calebais | 103,55 |
| Le grimoire du mage | 185,25 |
| Songe d'une nuit d'été | 135,85 |
| La tempête | 116,85 |
| La crête des brumes | 170,05 |
| Un conte d'hiver | 122,55 |
| Parma Fabula | 95,00 |
| Hedge Magic | 89,00 |
| Tales of the Dark Ages | 70,00 |
| The Sorcerer's Slave | 55,00 |
| Trial by Fire | 60,00 |
| Festival of the Damned | 75,00 |
| South of the Sun | 105,00 |
| Mythic europe... | 125,00 |
| Tribunals of Hermes : Iberia | 84,00 |
| Tribunals of Hermes : Rome | 84,00 |
| Deadly Legacy | 84,00 |
| The pact of Pasaquine | 90,00 |
| Black Death | 82,00 |
| Mythic places | 70,00 |
| More mythic places | 70,00 |
| Pax dei | 115,00 |
| Houses of Hermes | 109,00 |
| Lion of North: Loch Legleon | 105,00 |
| The medieval handbook. | 139,00 |
| • A Medieval Tapestry | 139,00 |
| ATLANTYS | 227,05 |
| Ecran | 99,00 |
| ATTACK OF THE HUMANS | 109,00 |
| BABYLON PROJECT | 175,00 |
| BATTLELORDS OF THE 23RD | 165,00 |
| BERLIN XVIII | 208,05 |
| Ecran | 94,05 |
| Berliner Nacht | 119,70 |
| Berlin Confidential | 119,70 |
| BITUME | 113,05 |
| Ecran | 94,05 |
| Paris-Brest | 103,55 |
| Pizza - Piquette | 103,55 |
| BLOODLUST | 226,10 |
| Ecran Bloodlust | 94,05 |
| Poussière d'ange | 136,80 |
| L'enclume et le marteau | 136,80 |
| Souvenirs de guerre | 136,80 |
| Les joyaux de Pole | 151,05 |
| Contes et légendes | 136,80 |
| Frères de la nuit | 136,80 |
| Les voiles du destin..... | 198,55 |
| Chroniques sanglantes | 119,70 |
| Vengeance | 198,55 |
| BLOODSHADOWS | 210,00 |
| BLUE PLANET | 199,00 |
| BUBBLEGUM CRISIS | 150,00 |
| BUREAU 13 | 135,00 |
| CHAMPIONS (rules +software) | 350,00 |
| CHAMPIONS NEXT MIL. | 149,00 |
| CHANGELING 2nd Ed. | 165,00 |
| • Dreams & Nightmares | 85,00 |
| COMBAT INTERSTELLAR | 225,00 |
| CHATEAU FALKENSTEIN | 236,55 |
| L'ère de la vapeur | 151,05 |
| CHILL | 235,60 |
| Ecran | 83,60 |
| De chair et de sang | 104,50 |
| Lycanthrope | 120,00 |
| CHIMERES | 100,00 |
| Le Jeu de l'Initié (Tarot) | 42,00 |
| Ecran | 42,00 |
| Anteros | 50,00 |
| La croisée des chemins | 50,00 |
| Hurlelune N°2 | 89,00 |
| Hurlelune N°5 | 126,00 |
| Hurlelune N°7 | 61,75 |
| CHIVALRY & SORCERY | 125,00 |
| CONSPIRATIONS | 170,05 |
| Ecran | 94,05 |
| Al Amarja | 113,05 |
| CYBERPUNK | 235,60 |
| Ecran Cyberpunk | 94,05 |
| Solo of fortune | 119,70 |
| Chrome | 119,70 |
| Night city | 208,05 |
| Forlorn hope | 136,00 |
| Protect & Serve | 136,80 |
| Les enfants de la nuit | 136,80 |
| Chrome II | 119,70 |
| Corporates book I | 119,70 |
| Eurotour | 119,70 |
| Arasaka Brainworm | 94,05 |
| Wildside | 128,25 |
| Chrome III | 136,80 |
| Home of the Brave | 155,80 |
| • Firestorm : Schockwave | 115,00 |
| CYBERSPACE | 140,00 |
| CYBERWORLD ( LIVE RPG ) | 175,00 |
| D6 SYSTEM | 70,00 |
| DANDANON | 139,00 |
| DANGEROUS JOURNEYS | 195,00 |
| DAREDEVILS | 105,00 |
| DARKEARTH | 265,05 |
| Ecran | 95,00 |
| ➤ Les Marcheurs | 114,00 |
| ➤ Dark Earth CD-Rom | 349,00 |
| • DEADLANDS ( V. F ) | 190,00 |
| DEADLANDS | 189,00 |
| The Quick & the Dead | 155,00 |
| Deadlands T-Shirt XL | 169,00 |
| Marshal Law (Screen) | 95,00 |
| Perdition's Daughter | 32,00 |
| Independance Day | 32,00 |
| The The Book O' The Dead | 129,00 |
| Deadlands Poker Deck | 105,00 |
| Twisted Tales | 32,00 |
| Night Train | 32,00 |
| The Great Rail Wars | 375,00 |
| DON'T LOOK BACK | 140,00 |
| DRACULA | 152,00 |

| | |
|---|---|
| DREAMPARK | 105,00 |
| EARTHDAWN | 274,55 |
| Accessoires Maître de jeu | 114,00 |
| Les Brumes de la trahison | 113,05 |
| Le Compagnon | 179,55 |
| Barsaive | 227,05 |
| Corrompue | 109,25 |
| Arcane mysteries of Barsaive | 95,00 |
| Blades | 95,00 |
| Creatures of Barsaive | 115,00 |
| Denizens Vol. 1ou 2 | 109,00 |
| Earthdawn survival guide | 115,00 |
| Horrors | 125,00 |
| Legends of Earth. Vol. 1 ou 2 | 70,00 |
| Magic : Mystic Secrets | 125,00 |
| Parlainth adventures | 70,00 |
| Parlainth : Forgotten City | 159,00 |
| Serpent River | 110,00 |
| Shattered pattern | 70,00 |
| Sky point adventure | 70,00 |
| Sky point and Vivane | 175,00 |
| Terror in the skies | 70,00 |
| The adepts way | 119,00 |
| The Blood Wood | 115,00 |
| Theran Empire | 139,00 |
| Throal adventures | 75,00 |
| Throal the dwarf kingdom | 125,00 |
| • Secret Societies of Barsaive | 115,00 |
| ECRYME | 208,05 |
| Ecran | 90,25 |
| Eole | 131,10 |
| Itinérance | 121,60 |
| ELÉKASË | 208,05 |
| Ecran | 94,05 |
| Le Prophete et le Dragon | 133,00 |
| Magies | 133,00 |
| Entre Ombres et Lumières | 133,00 |
| Carte | 56,05 |
| Armageddon | 137,75 |
| Terre | 133,00 |
| ELFQUEST | 160,55 |
| Ecran Elfquest | 94,05 |
| ELRIC | 235,60 |
| Ecran | 94,05 |
| Démons & Magie | 120,00 |
| Le chant des enfers | 120,00 |
| Le loup blanc | 120,00 |
| Les sorciers de Pan-Tang | 137,00 |
| Périls des jeunes royaumes | 137,00 |
| Les seigneurs des mers | 137,00 |
| Melnibone | 213,75 |
| La Nef des Fous | 126,35 |
| Les versets impies | 133,00 |
| Est inconnu | 133,00 |
| Atlas Jeunes Royaumes | 202,35 |
| EPIPHANY | 69,00 |
| EVERWAY | 239,00 |
| FADING SUNS | 169,00 |
| Screen | 79,00 |
| Byzantium Secundus | 110,00 |
| Forbidden Lore : Techno. | 95,00 |
| Lords of the known world | 110,00 |
| Weird Places | 80,00 |
| Priests of the Celestial Sun | 120,00 |
| Players Companion | 159,00 |
| The Dark between the Stars | 119,00 |
| FENG SHUI | 189,00 |
| FIFTH CYCLE | 150,00 |
| GARDASIYAL | 299,00 |
| GATECRASHER ( 2nd Ed.) | 129,00 |
| GUILDES | 215,00 |
| Ecran | 85,50 |
| Les carnets pourpres | 35,00 |
| Les Vennd'ys | 119,70 |
| Le Loom | 179,55 |
| Terra Incognita n°1 | 35,00 |
| Requiem des ombres | 217,55 |
| Atlas Vol. 1 | 179,55 |
| Atlas Vol. 2 | 179,55 |
| GURPS | 223,25 |
| Conan | 151,05 |
| Horreur | 132,05 |
| Ecran Gurps | 94,05 |
| Cyberpunk | 132,05 |
| Japan | 132,05 |
| Western | 132,05 |
| Espace | 136,80 |
| Créatures Fantastiques | 132,05 |
| Peuples Imaginaires | 141,55 |
| Psioniques | 132,05 |
| Vampire | 179,55 |
| GURPS 4th ed. | 175,00 |
| • Black Ops | 125,00 |
| HAHLMABREA | 150,00 |
| HARNMASTER (2nd Ed.) | 245,00 |
| HAWKMOON ( 2ème Ed. ) | 239,40 |
| Ecran | 94,05 |
| L'île brisée | 136,80 |
| La France | 217,00 |
| La Kamarg | 120,00 |
| L'empire ténébreux | 136,80 |
| Les portes du Paradis | 136,80 |
| Chair et métal | 136,80 |
| ➤Seigneur des sans masques | 145,35 |
| HEAVY GEAR | 209,00 |
| HEAVY METAL | 216,60 |
| Ecran | 84,55 |
| Urban guerilla | 119,70 |
| Killing technology | 119,70 |
| HERITIERS DE KADESH | 140,60 |
| HEROES & HEROINES | 139,00 |
| HEROES UNLIMITED | 145,00 |
| HIDDEN INVASION | 140,00 |
| HIGH COLONIES | 115,00 |
| HONG-KONG ACTION | 135,00 |
| IMAGO | 149,00 |
| IMMORTAL | 175,00 |
| IN NOMINE SATANIS (3rd) | 208,05 |
| ➤ Ecran INS/MV | 104,50 |
| Baron Samedi | 119,70 |
| Mors ultima ratio | 119,70 |
| Demonix remix | 119,70 |
| Il était une fois | 119,70 |
| Mindstorm | 119,70 |
| Insh Allah | 119,70 |
| Scriptarium Veritas | 189,05 |
| Dementia Profundis | 119,70 |
| Muchos pesos capharnaum | 119,70 |
| Deus ex machina | 119,70 |
| Rigor Mortis | 119,70 |
| IN NOMINE SATANIS | 189,00 |
| • Heaven & Hell Revelations III | 125,00 |
| INCURSION | 145,00 |

| | |
|---|---|
| INDIANA JONES ( World ) | 140,00 |
| IT CAME FROM THE LATE... | 105,00 |
| JAMES BOND | 113,05 |
| L'équipement de James Bond | 114,00 |
| Docteur No | 65,55 |
| Goldfinger | 84,55 |
| Octopussy | 84,55 |
| Pour votre information | 91,20 |
| Vivre et laisser mourir | 93,10 |
| Dangereusement votre | 93,10 |
| Adversaires | 151,05 |
| Goldfinger II | 122,55 |
| JOVIAN CHRONICLES | 199,00 |
| Mechanical Catalog | 149,00 |
| • Companion | 159,00 |
| J.R.T.M | 213,75 |
| ➤Ecran | Tel. |
| Trésors des Terres du Milieu | 162,45 |
| Valar & Maiar | 136,80 |
| Carte | 62,00 |
| Créatures des terres du milieu | 94,05 |
| Moria | 111,15 |
| Les rangers du nord | 114,00 |
| Lorien | 111,15 |
| Isengard | 114,00 |
| Les Ents de Fangorn | 114,00 |
| Les cavaliers de Rohan | 114,00 |
| Royaume perdu de Cardolan | 111,15 |
| Les voleurs de Tharbad | 68,00 |
| Rivendell | 69,00 |
| Les assassins de Dol-Amroth | 69,00 |
| La porte des gobelins | 79,00 |
| Ruines hantées des Dunéens | 68,40 |
| ➤La Comté | Tel. |
| • Hands of the Healer | 115,00 |
| KHAOTIC - SCHIZOTRONIC | 175,00 |
| KULT ( 2nd Edition ) | 189,00 |
| L'APPEL DE CTHULHU | 189,05 |
| Ecran Appel de Cthulhu | 74,00 |
| Les monstres de Cthulhu | 94,05 |
| Créatures contrées du rêve | 94,05 |
| Les mystères d'Arkham | 151,05 |
| Demeures de l'épouvante | 113,05 |
| Kingsport | 113,05 |
| Le manuel du gardien | 103,55 |
| Manuel de l'investigateur | 151,05 |
| Le guide du Caire | 121,60 |
| Le livre des monstres | 84,55 |
| Les ombres de Yog-Sothoth | 94,05 |
| L'asile d'aliénés | 94,05 |
| La malédiction des Chtoniens | 94,05 |
| La trace de Tsathogghua | 94,05 |
| Meurtre à Dunwich | 46,55 |
| Terreur sur Arkham | 65,55 |
| Terror Australis | 103,55 |
| Les grands anciens | 132,05 |
| Expériences fatales | 113,05 |
| Retour à Dunwich | 113,05 |
| Frères de sang | 122,55 |
| Nightmare agency | 122,55 |
| Destination épouvante | 113,05 |
| Contes vallée Miskatonic | 94,05 |
| Les astres sont propices | 122,55 |
| La chose sur le seuil | 113,05 |
| L'évasion d'Innsmouth | 151,05 |
| Aventures région d'Arkham | 122,55 |
| Fréres de sang II | 122,55 |
| Les sacrements du mal | 160,55 |
| Etranges époques | 113,05 |
| Cthulhu by gaslight | 113,05 |
| Les oeufs de Karlatt | 132,05 |
| Orient express | 246,05 |
| Trois Ombres | 84,55 |
| Guide de Londres | 112,10 |
| LA COMPAGNIE DES GLACES | 90,00 |
| Les locos fantômes | 36,00 |
| LAWNMOWER MAN | 165,00 |
| LE MONDE DE MURPHY | 179,55 |
| LEGENDARY LIVES | 159,00 |
| LEGEND OF THE 5 RINGS | 189,00 |
| Guide Master Pack | 90,00 |
| Way of the Dragon Clan Book | 90,00 |
| • Honors Veil | 59,00 |
| ➤ City of Lies | 189,00 |
| LEG. CONTRÉES OUBLIÉES | 160,55 |
| Ecran | 94,05 |
| Le grimoire | 119,70 |
| LIVING STEEL | 225,00 |
| LOST SOULS | 139,00 |
| LOUP GAROU | 188,10 |
| Ecran | 78,00 |
| Rite de passage | 105,00 |
| La voie des loups | 102,60 |
| Rage sur New York | 119,70 |
| Le livre du Ver | 128,25 |
| Caerns | 145,35 |
| ➤Manuel du Conteur | 145,35 |
| MACHO WOMEN WITH GUNS | 70,00 |
| MACHINE GUNS & MAGIC | 129,00 |
| MACROSS II | 84,00 |
| MAGE, L'ASCENSION | 189,00 |
| Ecran Mage | 68,00 |
| La trâme du destin | 102,60 |
| Technocratie : Progéniteurs | 66,50 |
| Livre des Ombres | 153,90 |
| La Toile Numérique | 128,25 |
| MANHUNTER | 135,00 |
| MARAUDER 2107 | 125,00 |
| MALÉFICES | 209,00 |
| Bestiaire | 113,05 |
| Délivrez-nous du mal | 56,05 |
| Le dompteur de volcans | 65,55 |
| Enchères sous pavillon noir | 56,05 |
| La musique adoucit les meur. | 65,55 |
| Le montreur d'ombres | 56,05 |
| Folies viennoises | 56,05 |
| Coeur cruel | 56,05 |
| Le voile de Kali | 118,75 |
| MEKTON Z | 224,20 |
| Ecran | 94,05 |
| Manuel Tactique | 94,05 |
| Mekton Z Plus | 132,05 |
| MERC | 85,00 |
| MERCENARIES SPIES & P.E. | 140,00 |
| METASCAPE | 280,00 |
| MILES CHRISTI | 236,55 |
| Ecran Miles Christi | 99,00 |
| La richesse de l'émir | 94,05 |
| Locus Palmarum | 137,75 |
| Cartes des Croisades | 49,00 |
| Assassins | 137,75 |
| MILLENIUM'S END | 125,00 |
| • MUTANT CHRONICLES (2nd) | 195,00 |

| | |
|---|---|
| MUTANT CHRONICLES | 236,55 |
| La confrérie | 141,55 |
| Impérial | 141,55 |
| Manuel du franc-tireur | 114,00 |
| Capitol | 132,05 |
| MUTAZOIDS | 119,00 |
| NEPHILIM | 265,05 |
| Ecran | 95,00 |
| Le Lion Vert | 70,00 |
| Les Arcanes Majeurs | 141,55 |
| Le souffle du dragon | 208,05 |
| L'Atalante fugitive | 70,00 |
| Les mystères | 115,00 |
| La Dame de 11 Heures | 70,00 |
| Magie | 70,00 |
| Alchimie | 70,00 |
| Kabbale | 70,00 |
| Archives de St-Amand | 114,00 |
| Le Livre Noir | 70,00 |
| Arthuriades | 179,55 |
| Hermes Trimegiste N°5 | 35,00 |
| Arcanes : L'amoureux | 35,00 |
| Arcanes : Le Chariot | 35,00 |
| Arcanes : La Justice | 35,00 |
| Arcanes : L'ermite | 35,00 |
| Arcanes : Roue de la Fortune | 35,00 |
| Arcanes : La Force | 35,00 |
| • Arcanes : Le Pendu | 35,00 |
| ➤Arcanes : La Mort | 35,00 |
| L'Apprenti | 85,50 |
| Les Rose-Croix | 170,55 |
| NEVERWORLD | 259,00 |
| NEXUS (live roleplaying) | 139,00 |
| NIGHT LIFE | 139,00 |
| NIGHTPROWLER | 255,55 |
| Ecran | 94,05 |
| Aventures à Samarande | 132,05 |
| Atlas de Samarande | 170,05 |
| Aventures à Samarande II | 132,05 |
| Mémoires de Sang | 132,05 |
| NIGHTSPAWN | 140,00 |
| NINJA & SUPERSPIES | 99,00 |
| NOIR RPG | 185,00 |
| OF GODS & MEN | 159,00 |
| OVER THE EDGE ( 2nd Ed. ) | 165,00 |
| PANDEMONIUM | 139,00 |
| PALLADIUM (Revised) | 175,00 |
| PARANOÏA | 160,55 |
| Ecran | 69,00 |
| Pressez les oranges | 37,05 |
| Envoyez les clones | 46,55 |
| Les clones dans l'espace | 46,55 |
| Blues en jaune de la boite... | 51,30 |
| On ne vit que six fois | 60,80 |
| Les bleus du secteur M.I.T. | 65,55 |
| Complexités complexe alpha | 68,40 |
| L'ordinateur frappe toujours... | 106,40 |
| Pour une poignée de lasers. | 49,40 |
| Visite guidée du secteur DOA | 147,25 |
| PARANOÏA (5 th Ed.) | 159,00 |
| PELICAR | 159,00 |
| PENDRAGON | 235,60 |
| Ecran | 84,00 |
| Chevaliers Aventureux | 199,50 |
| Sang et luxure | 136,80 |
| L'enfant roi | 199,50 |
| Merlin | 94,05 |
| Le roi spectre | 136,80 |
| Au-delà du mur | 136,80 |
| Montagnes sauvages | 136,80 |
| PENDRAGON | 169,00 |
| POLARIS | 189,05 |
| Ecran | 104,00 |
| Carte Polaris | 85,00 |
| Guide des Profondeurs | 94,05 |
| Pirates | 119,70 |
| ➤Dossier Confidentiel | Tel. |
| ➤Equinoxe | Tel. |
| PROTEUS | 150,00 |
| RALPH BAKSHI'S WIZARDS | 129,00 |
| RAVEN STAR | 175,00 |
| RÊVE DE DRAGONS ( Livre ) | 190,00 |
| Le secret de Muringhen | 70,00 |
| Un rêve en Boldzarie | 70,00 |
| L'oeuf de Psiluma | 70,00 |
| Du voyage et des voyageurs | 115,00 |
| La dame des songes | 70,00 |
| Poussière d'étoiles | 70,00 |
| Château Dormant | 70,00 |
| La ballade de Harpsi. | 70,00 |
| L'Unireve | 159,00 |
| ONIROS | 171,00 |
| Ecran Oniros | 48,00 |
| PRINCIPIA MALEFEX | 219,00 |
| RIFTS | 175,00 |
| • Federation of Magic Parts | 109,00 |
| ROBOTECH | 75,00 |
| ROLEMASTER - COMBATS | 68,40 |
| ROLEMASTER - PERSON. | 102,60 |
| ROLEMASTER - SORTS | 119,70 |
| Ecran Rolemaster | 68,00 |
| Créatures & trésors | 133,00 |
| Compagnon 1 ou 4 | 111,15 |
| Rolemaster compagnon 2 | 139,00 |
| Rolemaster compagnon 3 | 119,70 |
| L'horreur d'Orgillon | 68,00 |
| Compagnon du combattant | 128,25 |
| Compagnon du Mage | 145,35 |
| • Compagnon VII | 140,60 |
| STANDARD RULES | 189,00 |
| BASICS BOX SET | 210,00 |
| STANDARD SYSTEM | 409,00 |
| Screen | 75,00 |
| Rolemaster players guide | 70,00 |
| Character records | 84,00 |
| Arms Law | 110,00 |
| Gamemaster law | 125,00 |
| Spell law | 175,00 |
| Talent Law | 115,00 |
| Weapon Law | 109,00 |
| Creatures & monsters | 189,00 |
| Races and cultures 1 | 99,00 |
| Castles & ruins | 125,00 |
| Arcane companion | 115,00 |
| Treasure Companion | 125,00 |
| Black Ops | 99,00 |
| Rolemaster Annual 96 | 65,00 |
| Pulp Adventures | 99,00 |
| Martial Arts Companion | 115,00 |
| • Essence Companion | 115,00 |
| RUNEQUEST | 235,60 |
| Ecran | 84,00 |
| Les Dieux de Glorantha | 199,50 |
| Monts Arc en Ciel | 133,00 |
| Genertela | 199,50 |

| | |
|---|---|
| Les ruines hantées | 84,00 |
| Les Guerriers du Soleil | 199,50 |
| Le roi de Sartar | 160,55 |
| Sous le signe du chaos | 136,80 |
| Le maître des runes | 136,80 |
| La voie du sabre | 216,60 |
| Dorastor | 199,50 |
| Trolls | 208,05 |
| SCALES | 208,05 |
| Ecran | 94,05 |
| Politique | 132,05 |
| Technologie | 132,05 |
| Magie | 132,05 |
| SENZAR | 155,00 |
| SHAAN | 189,05 |
| Le livre des Shemes | 94,05 |
| Ecran | 104,00 |
| Les Humains | 94,05 |
| SHADES OF FANTASY | 140,00 |
| SHADOWRUN | 236,55 |
| Mercurial | 84,00 |
| Samouraï des rues | 139,00 |
| Ecran shadowrun | 63,00 |
| Guide de Seattle | 189,05 |
| Le grimoire | 160,55 |
| Guide Néo-anarchiste | 170,05 |
| Nations americains d'origine | 204,25 |
| Tirez sur le dragon | 71,25 |
| Eclipse totale | 71,25 |
| Le démon dans la bouteille | 84,55 |
| La reine Euphoria | 84,55 |
| Les voleurs de Narcopuces | 94,05 |
| La dame de coeur | 79,80 |
| Alerte rouge | 103,55 |
| Elven fire | 103,55 |
| Tir Tairngire | 204,25 |
| Des pourris et des ombres | 94,05 |
| Chiens de Guerre | 141,55 |
| Témoin Oculaire | 103,55 |
| France | 156,75 |
| A killing glare | 50,00 |
| Awakenings : New magic | 95,00 |
| Aztlan | 115,00 |
| Bug city | 115,00 |
| California Free State | 115,00 |
| Celtic double cross | 50,00 |
| Corporate Shadowfiles | 115,00 |
| Cybertechnology | 95,00 |
| Dark angel | 50,00 |
| Divided assets | 65,00 |
| Double exposure | 65,00 |
| Dunkelzahns portfolio | 95,00 |
| Guide to real life | 95,00 |
| Harlequin's back | 95,00 |
| High Tech & Low Life | 125,00 |
| Imago | 50,00 |
| Missions | 90,00 |
| Mob war | 75,00 |
| Paradise lost | 65,00 |
| Rigger Black Book II | 109,00 |
| Shadowbeat | 95,00 |
| Shadows of the Underworld | 95,00 |
| Shadowtech | 95,00 |
| Companion | 99,00 |
| Super Tuesday | 95,00 |
| Target : UCAS | 95,00 |
| The Germany Sourcebook | 115,00 |
| Threats | 115,00 |
| Tir Na nOg | 115,00 |
| Underworld sourcebook | 95,00 |
| Virtual realities 2.0 | 115,00 |
| SHATTERZONE | 210,00 |
| SKYREALMS OF JORUNE | 125,00 |
| SOIRÉE ENQUÊTE | |
| Série Noire à l'Encre Rouge | 74,10 |
| Cinq Cadavres à la Une | 93,10 |
| Dieu est mort | 93,10 |
| OVNI Soit qui mal y pense | 114,00 |
| L'ivresse des profondeurs | 114,00 |
| Les salauds se cachent... | 114,00 |
| ➤Les vertiges du Ka | Tel. |
| • SPACE NINJA CYBER CRISIS | 89,00 |
| SPECIES WORLD BOOK | 175,00 |
| STAR WARS, Ed. Révisée | 246,05 |
| Le guide de l'empire | 113,05 |
| Le guide de l'alliance | 132,05 |
| Manuel du général Craken | 80,75 |
| Manuel du maître de jeu | 114,95 |
| Ecran Star Wars | 91,00 |
| Guide de la trilogie | 179,55 |
| Cargos interstellaires | 129,20 |
| Fragment de la bordure extér. | 103,55 |
| Guide de l'héritier de l'empire | 151,05 |
| Shantipole | 56,05 |
| Chasse à l'homme sur Tatooine | 56,05 |
| Bataille du soleil d'or | 62,70 |
| Outre Espace | 64,60 |
| Pluie d'étoiles | 64,60 |
| Les récupérateurs | 64,60 |
| Le domaine du mal | 71,25 |
| L'étoile de la mort | 93,10 |
| Les coordonnées d'Isis | 71,25 |
| Crise dans la cité des nuages | 75,05 |
| Meurtre ds la cité des profon. | 71,25 |
| L'enlèvement de crying... | 75,05 |
| Supernova | 129,20 |
| Eclaireurs | 129,20 |
| Les étoiles jumelles de Kira | 103,55 |
| Morts ou Vifs | 103,55 |
| • La Bataille du Jedi | 165,30 |
| STAR WARS INTRODUC. | 125,00 |
| • Trilogy Sbk Special Edition | 189,00 |
| • Player's Guide to Tapani | 79,00 |
| STEEL CHAOS | 159,00 |
| SUN & STORM | 90,00 |
| SUPERBABES - FEMFORCE | 150,00 |
| TALES OF GARGENTIHR | 245,00 |
| TALES FROM THE CRYPT | 140,00 |
| TANK GIRL | 140,00 |
| TEENAGE MUTANT NINJA T. | 85,00 |
| • THE SHATTERED SKY | 109,00 |
| THE WORLD OF ADEN | 130,00 |
| THEATRIX | 140,00 |
| THE END | 140,00 |
| THE MEN IN BLACK | 135,00 |
| TIMELORDS | 105,00 |
| THOAN | 280,25 |
| THOAN Version Luxe | 331,55 |
| Ecran | 84,00 |
| Arwoor | 179,55 |
| THROWING STONES FANTASY | 70,00 |
| TOON | 151,05 |
| Ecran | 119,70 |
| Silence on Toon | 119,70 |

| | |
|---|---|
| TORG | 265,00 |
| Ecran | 69,00 |
| La Terre Vivante | 145,35 |
| L'empire du Nil | 151,05 |
| La cyberpapauté | 189,05 |
| Aysle | 160,55 |
| Grimoire pratique de Pixaud | 113,05 |
| Le Japon technologique | 160,55 |
| Orrorsh | 160,55 |
| La carte de la destinée | 79,80 |
| Le calice des possibilités | 90,25 |
| La cité éternelle | 90,25 |
| TIMELINE 5 | 199,00 |
| TRAVELLER (Softback ) | 169,00 |
| Starships | 125,00 |
| Central supply catalog | 145,00 |
| Aliens archives | 145,00 |
| Milieu 0:The third Imperium | 145,00 |
| First Survey | 145,00 |
| The emperors arsenal | 145,00 |
| Game screen | 85,00 |
| Pocket Empires | 145,00 |
| Anomalies | 145,00 |
| Psionic Institutes | 145,00 |
| The long way home | 85,00 |
| Fire, Fusion & Steel | 145,00 |
| Gateway Traveller | 85,00 |
| Mileu O Campaign | 195,00 |
| Emperor's Vehicles | 145,00 |
| • Naval Architects Manual | 109,00 |
| TRAVELLER : THE NEW ERA | 189,00 |
| TUNNELS & TROLLS | 115,00 |
| • 23 rd LETTER | 109,00 |
| TWILIGHT 2000 ( 2nd Ed. ) | 175,00 |
| UNDERGROUND | 189,00 |
| VAMPIRE | 170,00 |
| Des cendres aux cendres | 109,00 |
| Les liens du sang | 69,00 |
| Guide des joueurs | 171,00 |
| Chicago by night | 162,45 |
| Succubus club | 149,00 |
| Eveil : Diablerie au Mexique | 95,00 |
| Le livre du clan Toréador | 102,60 |
| Le livre du clan Brujah | 102,60 |
| Le livre du clan Gangrel | 102,60 |
| AGE DES TÉNÈBRES | 196,65 |
| Ecran Age des Ténèbres | 85,00 |
| Livre des secrets du conteur | 119,70 |
| ➤ Liber Constantinopolis | Tel. |
| VAMPIRE : THE DARK AGES | 150,00 |
| • Three Pillars | 99,00 |
| VAMPIRE (2nd edition) | 135,00 |
| VAMPIRE ( CD-Rom edition ) | 329,00 |
| WARHAMMER | 179,55 |
| P.e.r.s.o.n.n.a.g.e | 93,00 |
| Ecran Warhammer | 38,00 |
| Premier companion | 113,05 |
| La campagne impériale | 151,05 |
| Mort sur le Reik | 151,05 |
| Middenheim | 113,05 |
| Le pouvoir derrière le trône | 132,05 |
| Kislev | 141,55 |
| Repose sans paix | 122,55 |
| Empire en flammes | 141,55 |
| Le seigneur des liches | 113,05 |
| Le feu dans la montagne | 113,05 |
| Le sang dans les ténèbres | 103,55 |
| La mort sur son rocher | 103,55 |
| Guerre au royaume des nains | 113,05 |
| Sombre est l'aile de la mort | 122,55 |
| Chateau de Drachenfels | 122,55 |
| Pour la gloire d'Ulric | 167,20 |
| Le nouvel apocryphe | 141,55 |
| L'agonie du jour | 153,90 |
| WARP WORLD | 165,00 |
| WASTE WORLD | 185,00 |
| WEREWOLF (2nd edition) | 135,00 |
| Screen - 2nd Ed. | 52,00 |
| Black furies | 52,00 |
| Children of Gaia | 52,00 |
| Fianna | 52,00 |
| Get of Fenris | 52,00 |
| Red Talons | 52,00 |
| Shadow Lords | 52,00 |
| Silent Striders | 52,00 |
| Silver Fang | 52,00 |
| Project Twilight | 65,00 |
| Outcasts | 80,00 |
| Freak Legion | 79,00 |
| Axis Mundi | 99,00 |
| Midnight Circus | 80,00 |
| Rage across the world Vol. 1 | 120,00 |
| Rage across the world Vol. 2 | 105,00 |
| Bastet | 95,00 |
| Nuwisha | 65,00 |
| Rage across the Amazon | 82,00 |
| Rage across Russia | 82,00 |
| Rage across Australia | 82,00 |
| Rage across Appalachia | 82,00 |
| Monkeywrench : Pentex | 58,00 |
| Storytellers Handbook | 95,00 |
| Chronicles Vol.1 | 80,00 |
| Chronicles Vol.2 | 80,00 |
| Litany of the tribes Vol. 1 | 119,00 |
| Drums around the Fire | 44,00 |
| Who's who among Were. | 65,00 |
| Warriors of the Apocalypse | 82,00 |
| Chronicles of the Black Labyr. | 62,00 |
| • Kinfolk : Unsung Heroes | 89,00 |
| WEREWOLF WILD WEST | 150,00 |
| WEST POINT | 139,00 |
| WHISPERING VAULT | 140,00 |
| WITCHCRAFT | 145,00 |
| WRAITH, the Oblivion | 150,00 |
| YEAR OF THE PHOENIX | 170,00 |
| YSGARTH | 85,00 |

## MINIATURES WARGAMES

| | |
|---|---|
| WARZONE | 236,55 |
| - Chro. Warzone #1,2,3,4,5 | 10,00 |
| - Chro. Warzone #6 à 8 | 25,00 |
| - Aube de la Guerre | 170,05 |
| - Bauhaus grizzly GBT-49 | 945,00 |
| - Figurines ( de 19 à 122 F ) | Tel. |
| - Compendium Vol. 2 | 105,00 |
| - Casualties of War Vol. 3 | 105,00 |
| •- Dark Eden | 125,00 |
| • DEMONWORLD | 399,00 |
| • Figurines | de 39,00 à 179,00 |
| ➤Livre Armée Orc | Tel. |
| ➤Livre Armée Humain | Tel. |

## BOARDGAMES

| | |
|---|---|
| Afrika | 298,00 |
| Formule Dé ( Nelle Ed. ) | 209,00 |
| - Circuit Zandvoort & Spa | 105,00 |
| - Saint-Marin & Afri. du Sud | 105,00 |
| - France & Italie | 105,00 |
| - Brésil & Portugal | 105,00 |

| | |
|---|---|
| • Starship Trooper | 175,00 |

## CARTES / DÉS

| | |
|---|---|
| ARCADIA,THE WYLD HUNT | |
| Story or Character Booster | 15,00 |
| Ironheart Story or Character | 15,00 |
| BABYLON 5 Starter | Tel. |
| Booster | Tel. |
| ➤ Babylon 5 Earth- Minbari | Tel. |
| ➤ Babylon 5 Narn- Centari | Tel. |
| DARK AGES | 75,00 |
| Booster | 18,00 |
| DARK FORCE | 59,00 |
| Booster | 20,00 |
| DÉS DRAGONS | 85,00 |
| Kicker Set 1/ 2/ 3/ 4/ ou 5 | 49,00 |
| Magestorm | 85,00 |
| DICEMASTER | 159,00 |
| Wilds of Doom | 105,00 |
| Doom Cubes | 42,00 |
| DOOMTROOPER | 44,00 |
| Necropack Booster | 17,00 |
| Inquisition | 9,00 |
| Warzone | 9,00 |
| Mortificator | 9,00 |
| Golgotha | 14,00 |
| Apocalypse | 14,00 |
| Paradise Lost | 14,00 |
| • DUNE Starter | 59,00 |
| • Booster | 20,00 |
| ELIXIR | 114,00 |
| Alambic | 57,00 |
| GUARDIANS | 55,00 |
| Booster | 17,00 |
| L'Île de la Dague | 17,00 |
| Drifter Nexus | 11,00 |
| Necropolis Park | 13,00 |
| Player's Guide | 105,00 |
| GRIDIRON FOOTBALL | 68,00 |
| Booster | 19,00 |
| GUILDES | 55,00 |
| Booster | 18,00 |
| HERESY | 68,00 |
| Booster | 20,00 |
| ILLUMINATI | 65,00 |
| Booster | 15,00 |
| Factory Set | 495,00 |
| INTERVENTION DIVINE | 63,00 |
| Booster | 18,00 |
| Cult Movie | 14,00 |
| JAMES BOND | 55,00 |
| Booster | 17,00 |
| KABAL | 69,00 |
| Booster | 17,00 |
| Daïmon | 10,00 |
| LEGEND OF THE 5 RINGS | 55,00 |
| Forbidden Knowledge Booster | 13,00 |
| Anvil of Despair starter | 55,00 |
| Anvil of Despair booster | 13,00 |
| Battle of Beiden Pass | 155,00 |
| Crimson & Jade Starter | 55,00 |
| ObsidianStarter | 69,00 |
| Booster | 17,00 |
| ➤ Scorpion Clan Coup starter | Tel. |
| ➤ Scorpion Clan C. booster | Tel. |
| MAGIC CD-Rom | 345,00 |
| • Spells of the Ancients CD | 180,00 |
| MARVEL - OVERPOWER | 50,00 |
| Booster | 12,00 |
| Powersurge | 12,00 |
| Mission Control | 12,00 |
| MYTHOS | 44,00 |
| Miskatonic | 14,00 |
| Reveil de Cthulhu | 14,00 |
| Necronomicon | 14,00 |
| MYTHOS Standard Game | 89,00 |
| DREAMLANDS Starter | 60,00 |
| Booster | 20,00 |
| OPERATION BLAST | 49,00 |
| Booster | 18,00 |
| ➤ ORCS & TROLLS | Tel. |
| ➤ PIRATES DES CARAÏBES | 114,00 |
| ➤ SERVICE COMPRIS | 114,00 |
| SIM CITY | 59,00 |
| Booster | 17,00 |
| SHADOWRUN Starter | 59,00 |
| Booster | 19,00 |
| SORCIERS | 49,00 |
| Booster | 15,00 |
| Dragons | 15,00 |
| Compagnon du Sorcier | 119,70 |
| Guide des Sorciers | 153,90 |
| ➤ Guide des Dragons | Tel. |
| Dark Minions | 15,00 |
| LIDLESS EYE Starter | 55,00 |
| Booster | 16,00 |
| Against the Shadows | 19,00 |
| Player's Guide | 95,00 |
| Maps | 99,00 |
| Dragons Player's Guide | 65,00 |
| Dark Minions Player's Guide | 65,00 |
| The Wizards Casual Comp. | 49,00 |
| The Lidless Eye Companion | 59,00 |
| Gift Box | 345,00 |
| SPELLFIRE | |
| Starter | 74,00 |
| Booster | 20,00 |
| Starter ( 2nd or 3rd Ed.) | 69,00 |
| Booster (1st Ed.) | 12,00 |
| Ravenloft | 12,00 |
| Dragonlance | 16,00 |
| Forgotten Realms | 16,00 |
| Powers | 16,00 |
| Underdark | 16,00 |
| Runes and Ruins | 16,00 |
| Birthright | 16,00 |
| Draconomicon | 16,00 |
| Night Stalkers | 16,00 |
| • Dungeon | 16,00 |
| Reference Guide I ou II | 85,00 |
| STAR TREK | 55,00 |
| Booster | 18,00 |
| Alterna Universe | 20,00 |
| Q-Continuum | 20,00 |
| Player's guide | 105,00 |
| Introductory Fed. or Klin. | 170,00 |
| First Anthology | 215,00 |
| STAR TREK DICE GAME | 99,00 |
| STAR WARS (1st Edition) | 40,00 |
| Booster (1st Edition) | 20,00 |
| New hope | 20,00 |
| Hoth | 20,00 |
| Dagobah | 17,00 |
| • Cloud City | 17,00 |
| First Anthology | 215,00 |
| STAR WARS TWO-PLAYERS | 145,00 |
| TRUTH X-FILES | 55,00 |
| Truth Booster | 17,00 |
| 101361 Booster | 17,00 |

La " ➤ " indique une parution probable dans le mois - Les Nouveautés parues entre le 13/10/97et le 12/11/97 sont indiquées par un • - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -




## ICE

● **Merp** : *Hand of the Healer* est paru, avec tout ce qu'il faut pour jouer un guérisseur. L'essentiel de ce gros livret est consacré à un herbier des Terres du Milieu, qui donnera sûrement aux spécialistes l'occasion de s'empoigner férocement.

● **Rolemaster** : *The Essence Companion* est là, avec plein de nouvelles professions pour magiciens, des listes et des tables. D'après notre spécialiste Rolemaster, « c'est le retour des grosbills ». Ils étaient partis ?

## Palladium

● **Rifts** : *Federation of Magic* est là ou ne tardera plus.

● **Heroes Unlimited** : La *2nd edition* de ce jeu de super-héros a pris un peu de retard, mais ne devrait plus (trop) tarder. *Scrayers* est toujours annoncé pour ces jours-ci.



● **Sur le feu** : La nouvelle édition de **Teenage Mutant Ninja Turtles** doit toujours arriver en décembre.

## Pinnacle Entertainment

● **Deadlands** : *The Great Maze* et sa Californie post-tremblement de terre sera peut-être là avant Noël.

## Propaganda Publishing

● **Shattered Sky** : Et un nouveau jeu de SF, un ! A première vue, c'est du space opera militariste, 25 000 ans dans l'avenir, avec des humains qui cassent de l'alien à tours de bras. Le jeu est là, et l'écran également.

## R. Talsorian Games

● **Cyberpunk** : Sanglé dans un gilet pare-balles, Mehdi Sahmi est allé faire un petit tour dans *Firestorm : Shockwave*, et nous en ramène un Coup d'œil (p. 18). On est sans nouvelles de la troisième édition pour le moment, mais on l'espère toujours pour le courant de l'an prochain.

● **Armored Trooper Votoms** : Normalement, le nouveau jeu de chez Talsorian est là (au pire, c'est l'affaire de quelques jours). Et donc, c'est tiré d'une série de dessins animés nippons, avec un background ravagé par cent ans de guerre, des soldats en armures blindées, et tout un tas d'autres choses légères et poétiques.



● **Sur le feu** : Ça ne va bouleverser qu'une poignée de collectionneurs, mais une nouvelle édition de **Teenagers From Outer Space** arrive en décembre. Le communiqué de presse précise que *TFOS* a été élu « meilleur jeu de rôle en 1987 ». Certes…

## Steve Jackson Games

● **Gurps** : Bravant les hommes en noir, les Petits Gris et autres laveurs de cerveau, Tristan Lhomme s'est procuré un exemplaire de *Gurps Black Ops* et en a fait un Coup d'œil (p. 18). *Gurps Biotech* arrive ce mois-ci. A la casse les prothèses en métal, place à la réécriture directe des codes génétiques ! Ce sera de la technique et encore de la technique, mais il y a des chances que ce soit intéressant quand même… Quant à *Gurps Discworld*, qui devait finir l'année, il est maintenant annoncé pour « plus ou moins bientôt ». Considérez que c'est une date officielle, et qu'elle ne changera plus. Jamais.

● **In Nomine** : *Revelations III : Heaven & Hell* est paru, avec sur la couverture un Dieu le Père qui présente une troublante ressemblance avec Jacques Chirac.




● **Sur le feu** : Et un CD-Rom, un ! Nous aurons l'année prochaine un **CD-Rom** contenant les règles de Gurps, les deux Compendiums, et sans doute un ou deux autres suppléments. Après TSR et WW, c'est à Steve Jackson de se précipiter à la pointe du progrès…

## TSR



● **Sur le feu** : Nouveau petit passage à vide pour **AD&D**, mais cette fois, c'est moins inquiétant. Wizards a repris TSR, mais il lui reste à remettre auteurs et illustrateurs au travail, à maquetter les suppléments, à les imprimer… Bref, ça redémarre doucement. Voici un petit résumé des rares infos qui filtrent sur 1998 :

— *Forgotten Realms*, *Planescape* et *Ravenloft* continuent comme si de rien n'était ;

— *Birthright* va connaître une deuxième édition en juin ;

— le monde de Greyhawk va ressusciter ;

— *DragonLance 5th Age* va continuer ;

— le système Saga sera utilisé pour une nouvelle version de *Marvel Super Heroes* ;

— enfin et surtout, *Alternity* sort en avril, avec l'ambition affichée de devenir LE jeu de space opera du siècle, voire du millénaire. Comme tous les ans, on en saura beaucoup plus en janvier, lorsque TSR dévoilera son planning.

● **AD&D2** : *Of Ships and Sea*, un gros guide sur les bateaux et les océans, est là. On attend toujours *The Wizards Spell Compendium, vol. 2*.

● **Planescape** : *The Great Modron March* est toujours un recueil de scénarios, qui a fini par arriver. Mieux vaut tard que jamais. C'est le début d'une campagne.

● **Forgotten Realms/Ravenloft** : *Castle Spulzeer* et *Forgotten Terror* sont deux scénarios où les pauvres aventuriers passent sans s'en rendre compte des Royaumes oubliés à Ravenloft…

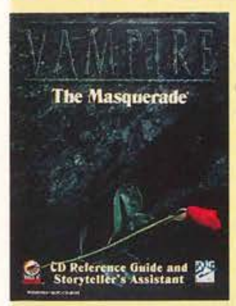
## West End Games

● **Star Wars** : *Gundark's Fantastic Technology : Personal Gear* et *Star Wars Trilogy Sourcebook, Special Edition* ont tous les deux droit à un Coup d'œil rapide de Philippe Rrat (le deuxième « r » a été rajouté au montage, version longue oblige) p. 20. Plus sérieusement, l'ami Philippe a craqué sur *Rules of Engagement : The Rebel SpecForce Handbook*, et il vous en dit tout le bien qu'il en pense p. 20. Enfin, la boîte *Lords of the Expanse*, sortie à la dernière GenCon, est en train d'engendrer sa propre mini gamme : *Players Guide Tagani* est sorti. C'est un guide des maisons nobles qui se partagent un secteur galactique, et qui magouillent sous l'œil complaisant de l'Empire. La présentation est austère.

## White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : Le CD-Rom est arrivé, voir le Coup de projecteur ci-dessous. La prochaine nouveauté « papier » sera *The Sun has Set*, la suite des *Giovanni Chronicles*, courant décembre. Pour l'instant, tout ce qu'on en sait, c'est que ça se passera à Londres en pleine ère victorienne. Toutefois, après l'amère ▷

**Coup de projecteur**




### VAMPIRE : THE CD-ROM

Il y a un an, TSR initiait un projet intéressant : mettre sur CD-Rom la plupart des règles d'*AD&D*, plus des aides de jeu. Le résultat était correct, sans plus. Le CD-Rom *Vampire* est beaucoup moins bien. Sont présentés les règles de base (plus les guides du joueur et du meneur) et les guides du Sabbat (joueur et meneur). Mais il n'y a aucun lien entre les différents textes. La seule façon de s'y retrouver est de passer par un index alphabétique.

La création de personnage fonctionne bien. Mais comme il n'y a aucun rappel des points alloués, ou l'explication des termes employés, il vous faudra de toute façon avoir sous la main les suppléments en chair et en papier (ben oui ! Faute de liens hypertexte, il serait trop long d'aller à chaque fois chercher les explications sur CR-Rom !). Et puis, il n'y a pas moyen de créer automatiquement autre chose qu'un personnage débutant ! Quant à la création de plans, si vous arrivez à la faire marcher, vous lui trouverez sans doute plus d'utilité comme gadget que comme aide de jeu réelle. Vive le jeu de rôle « papier » !

P. R.

CD-Rom PC pour Windows 95 ou NT 4. Disponible. Prix : environ 390 F.




déception du volume II, mieux vaut se méfier.

● **Vampire – The Dark Ages** : *Three Pillars* (paru) est un supplément plein de background sur le XIIIe siècle. Pour le même prix, vous pouvez vous procurer de vrais livres d'histoire, et en français !

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Kinfolk : Unsung Heroes* est arrivé, et d'ailleurs Fabrice Colin y jette un Coup d'œil p. 18. *Stargazer Tribebook* suit son petit bonhomme de chemin et, s'il n'est pas déjà là, il ne tardera plus guère.

● **Mage – The Ascension** : *The Technomancer Toybox* sera un recueil de gadgets technomagiques (décembre).

● **Wraith – The Oblivion** : *The Book of Legions* détaillera l'organisation des troupes de la Hiérarchie (décembre).

● **Changeling – The Dreaming** : *Dreams & Nightmares* (paru) présente l'univers du Songe, comment on s'y promène, ce qu'il est possible d'y faire... C'est mignon, avec plein d'idées marrantes. Si vous jouez à Changeling, c'est carrément indispensable.

● **Trinity** : Le jeu est là, et le très cosmique Serge Olivier vous dit ce qu'il en pense pp. 22-24. En fait, il s'agit d'*Æon*. Seulement, WW a été forcé de changer le nom de son jeu en catastrophe parce que Viacom International, une filiale de MTV, l'a menacé de poursuites. Viacom s'estime propriétaire du nom Æon, à cause du dessin animé « Æon Flux » qu'il produit. Au terme d'une discussion « amicale » avec Viacom, WW a accepté de diffuser des autocollants avec le nouveau titre, à charge pour les boutiques de les mettre sur la couverture du jeu. Si vous trouvez un Æon sans autocollant, sautez dessus, c'est un futur collector !

## DANS LA MARMITE DU LOUP BLANC

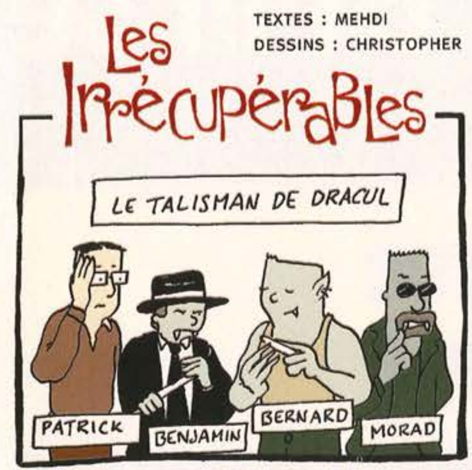


● **Sur le feu** : Le planning de parution 1998 d'Æ... de **Trinity** est copieux, avec :
— *Hidden Agendas* en décembre (l'écran, plus un livret de background) ;
— *Descent into Darkness* en février (le premier volet de la campagne) ;
— *Psi Order : ISRA* en avril (un « clanbook » sur les navigateurs psis et l'espace) ;
— *Technology Manual* en juin (comme son titre l'indique) ;
— *Passage through Shadow* en août (la suite de la campagne) ;
— *Psi Order : Esculapians* en septembre (tout sur les guérisseurs psis et leur base européenne) ;
— *Ascent Into Light* en décembre (la fin de la campagne).

● **Sur le feu** : Pour le **Monde des Ténèbres**, après l'année des Alliés qui vient de s'achever, nous entrons dans l'année du Lotus, avec une flopée de suppléments dédiés aux versions jaunes et orientales des bestioles qui ont fait la fortune de White Wolf. En plus, elles mangent avec des baguettes, à la probable exception des vampires (mais avec WW, il ne faut jurer de rien). Il y aura donc :
— Le très attendu *Kindred of the East*, pour Vampire, en février.
— *World of Darkness : Hong Kong by Night*, en avril. Un background.
— *Demon Hunter X*, avec tout pour jouer des mortels qui pourfendent vampires et garous orientaux, en juin. WW annonce que ce sera ambiance « cybermanga ». Y a plus qu'à espérer qu'ils plaisantent.
— *Hengeyokai : Shifters of the East*, pour Werewolf, en juillet. Avec des femmes-renards, des dragons-garous et autres bestioles improbables.
— *World of Darkness : Tokyo*, en novembre. Encore un background.
— *Land of Eight Million Dreams*, pour Changeling, en décembre.



Tous les produits sur **3615 Casus** rubrique NEW


Les Irrécupérables
TEXTES : MEHDI
DESSINS : CHRISTOPHER
LE TALISMAN DE DRACUL
PATRICK
BENJAMIN
BERNARD
MORAD


ÉMERGEANT DE LA PÉNOMBRE, LA GOULE S'APPROCHE DE MORAD ET DIT : "COMME CONVENU, JE TE CONFIE CE TALISMAN DE LA PART DE MON MAÎTRE VLAD DRACUL" À CE NOM, VOTRE SANG SE FIGE DANS VOS VEINES...


VOUS AVEZ DIT DRACUL? CELUI QUI RIT QUAND ON L'ENCULE?


BERNARD! Y'EN A MARRE! À CHAQUE FOIS, IL FAUT QUE TU BOUSILLES L'AMBIANCE!
WAA!
COMMENT J'T'AI EU!
WAA
CELUI QUI RIT QUAND ON L'ENCULE!


PUISQUE C'EST COMME ÇA, LA GOULE T'ATTAQUE POUR TE FAIRE PAYER TON INSOLENCE!
PFF, ELLE A AUCUNE CHANCE CONTRE MON GANGREL SEPTIÈME GÉNÉRATION.
WAA! ON L'ÉCLATE À DEUX!
EUH


ET LE TALISMAN? QU'EST-CE QU'IL DEVIENT?
IL ROULE À TERRE PENDANT LA CONFRONTATION.


JE M'EN EMPARE ET JE M'ENFUIS! MON CLAN SERA FIER DE MOI!
HE! MON TALISMAN! RENDS-LE MOI!


RENDS-LUI SON TALISMAN SI TU NE VEUX PAS ÊTRE OBLIGÉ DE CRÉER UN NOUVEAU TREMERE!
AIE


BAS LES PATTES, CUL TERREUX DE GANGREL! SACHE QUE S'IL M'ARRIVE MALHEUR, DES LETTRES SERONT REMISES AU PRINCE DE PARIS DANS LESQUELLES JE DÉNONCE TES DIABLERIES


C'EST VRAI! ON A MIS ÇA AU POINT PAR TÉLÉPHONE LA SEMAINE DERNIERE TOUS LES VAMPIRES DE FRANCE TE..
ET ALORS? ON EST EN TRANSYLVANIE!


PARLE CHIEN! OÙ EST TON MAÎTRE? DE QUELLE GÉNÉRATION IL EST?
BON, BEN JE REPRENDS UN TREMERE.

# dédouble pour vous !

*tous les deux mois (32F)*
(CRITIQUES, ACTUS, AIDES DE JEU ET SCÉNARIOS)




*quatre fois par an (45F)*
(CAMPAGNE, BACKGROUND, SCÉNARIOS ET AIDES DE JEU)

ls en page 17.




Premières impressions sur les jeux nouveaux tout frais débarqués à la rédaction

v.f. : jeu en français ; v.o. : jeu en étranger

POUR AD&D, EN V.F.

## Le Manuel complet du Druide

### Plein les feuilles !

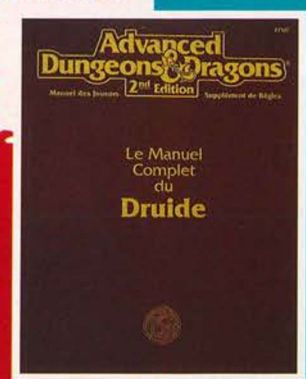
Les Manuels complets d'*AD&D* suivent presque toujours un même schéma de présentation : les diverses variations de la classe de personnage, les profils (variations de règles), l'organisation, puis des chapitres spécifiques. Pour le Druide, ça commence vraiment mal, avec les druides arctiques, des marais, des déserts, etc., ce qui fait vraiment remplissage de pages et confine parfois au ridicule. Heureusement, dès la page 25, ça devient du tout bon avec les profils. On pourra donc désormais être Druide changeur de forme, amis des bêtes, naturaliste… Comme d'habitude, le jeu des avantages et des défauts permet d'avoir des personnages plus typés, et souvent plus jouables à petit niveau, que la classe standard issue du *Manuel du Joueur*.

Les chapitres expliquant la façon de jouer un personnage Neutre, l'implication des druides entre eux par rapport à leur ordre (que ce soit la hiérarchie des Grands Druides et l'existence d'un ordre sombre), les diverses tâches des druides, sont une gigantesque source d'inspiration non seulement pour le joueur mais également pour le meneur de jeu. Les différents types de campagne proposés sont sans doute ce qui se rapproche le plus, pour *AD&D*, du « storytelling ».

On termine par de nouveaux sorts druidiques (variés, équilibrés et utiles), l'usage de plantes pour des décoctions aux effets quasi magiques et la création de bosquets magiques, sortes de sanctuaires de la nature.

Au final, ce Manuel est un exemple de réussite presque parfaite du but fixé : aider à mieux jouer son personnage favori.

**Pierre Rosenthal**




Supplément de règles pour le jeu AD&D, édité en français par Jeux Descartes sous licence TSR. Prix indicatif : 139 F.

POUR DARK EARTH, EN V.F.

## Les marcheurs

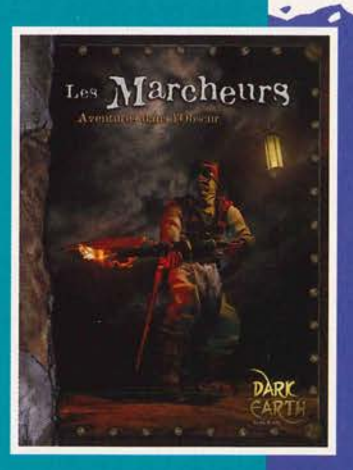
### Aller dans l'Obscur à pied, ça use, ça use Ça use les aventuriers ! (air connu à Phénice)

Le sujet de ce premier (si l'on excepte l'écran) supplément pour *Dark Earth* a été intelligemment choisi, puisqu'il s'attarde sur ceux – peu nombreux – qui font métier de voyager dans l'Obscur : les marcheurs. Et, autant le dire tout de suite, c'est une réussite. Le texte, très agréablement écrit, se divise en deux parties. La première décrit plus précisément ceux que l'on nomme « les compagnons de l'Obscur » : leurs comportements, la solidarité incertaine dont ils font preuve entre eux, leurs superstitions, leur tendance aux foirinades (fêtes souvent trop tapageuses), les rapports ambigus qu'ils entretiennent avec les stallites – à la fois havres de paix et lieux de discrimination –, les nouveaux marcheurs, l'équipement, les animaux de compagnie, etc. A l'arrivée, on obtient le portrait nuancé d'une population indépendante, rude, pragmatique et idéaliste à la fois. Les marcheurs ne sont pas d'un commerce facile, non, mais ils sont attachants.

La deuxième partie est consacrée à la très dure réalité quotidienne des compagnons de l'Obscur : le voyage. Plusieurs bonnes idées permettent de rendre toute l'hostilité et la dangerosité de Sombre-Terre. La tension de la marche est telle que les personnages sont susceptibles de connaître des troubles psychiques qui peuvent aller jusqu'aux phobies. Les agressions dues à l'environnement (froid, parasites, radiations, etc. ) ainsi qu'aux créatures, toutes plus ou moins corrompues par l'archessence shankr, sont nombreuses et leurs effets bien expliqués, tant du point de vue du rôle que de la technique. Mention spéciale pour le chapitre consacré aux « bourbiers », c'est-à-dire des lieux et/ou des situations particulièrement hostiles. Enfin, un excellent scénario, qui plonge les personnages dans l'univers mais aussi dans les contradictions et les rivalités de la population des marcheurs, clôt ce supplément qui augure fort bien du développement de *Dark Earth*.

**Serge Olivier**

Un supplément pour Dark Earth édité en français par MultiSim. Prix : environ 130 F.




POUR ROLEMASTER, EN V.F.

## Le Compagnon VII

### Encyclopedia Rolemaster'is

Voici le dernier supplément de règles traduit, pour le pléthorique *Rolemaster*.

Le contenu est plutôt classique : professions, règles, listes de sorts et objets. A la traduction de l'original américain, Hexagonal a ajouté des éléments provenant de tomes non traduits.

Côté professions, vous pourrez jouer le sympathique Inquisiteur et ses sorts de Question, le sombre Mage obscur spécialiste en ombre ou l'étrange Cartomancien.

Côté règles, s'il devient lassant de trouver encore un système d'initiative (je ne les compte plus), il y a d'intéressantes choses sur la noyade (hum, armure de plate…), des tables pour apprécier la réussite de nos amis les artistes (genre « non tu ne chanteras pas ! »), ainsi que de nouvelles options pour contrer le hasard. Il y a bien sûr quelques ajouts pour le combat et la magie (simplification des procédures de recherche de sort).

Un important passage sur le tarot (à 78 cartes, les auteurs étant américains !) décrit les effets d'un jeu enchanté, carte par carte. Bien évidemment liées au Cartomancien, ces règles offrent une grande richesse d'effets et de possibilités générales.

Côté sorts, 55 listes (dont celles des nouvelles professions) viennent enrichir les grimoires déjà bien pleins. Certaines listes sont à lire, sur les bulles, les miroirs (« Oh miroir ! Dis-moi… »), les cordes enchantées ou les vampires (brrr).

Une poignée de monstres qui passaient par là ont laissé leurs coordonnées pour de futures rencontres (pas vraiment sympathiques en fait).

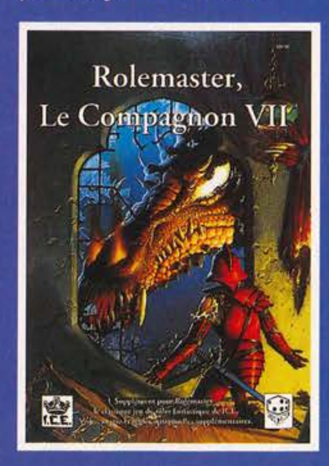
Les chineurs trouveront de quoi remplir leur musette d'épées et d'anneaux enchantés, mais aussi d'outils et d'accessoires bien utiles (et quelques objets bien maudits aussi).

Et pour finir, une grosse table d'interaction des objets magiques pour nos PJ préférés, ceux qui en utilisent au moins trois en même temps (plus leurs bottes, bagues et boutons).

Pas de révolution donc, mais un supplément plutôt réussi, dense, orienté vers le jeu en campagne et la magie. Un pur produit *Rolemaster*…

**Vincent Briday**

Un supplément édité en français par Hexagonal. Prix : 148 F.

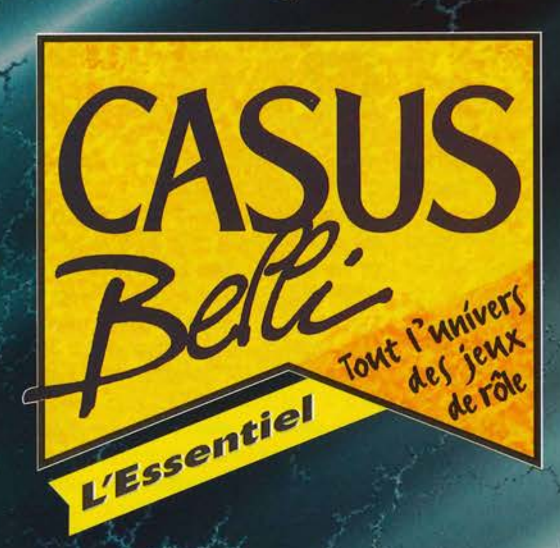


# 60% d'entre vous veulent plus d'actualité

## Casus Belli Jaune : L'Essentiel
## 6 numéros « réguliers » par an

# 40% d'entre vous veulent plus de jeu

## Casus Belli Rouge : L'Aventure
## 4 numéros « hors série » par an







### Dans Casus Belli Jaune : l'Essentiel

**Tous les deux mois**
**Votre Casus Belli « normal », mais plus orienté sur la vie du monde du jeu. Avec :**

***Toute l'actualité des jeux de rôle***

- Les nouveautés, en bref, par éditeur (pour se tenir au courant).
- Les Coups d'œil (nos premières impressions).
- L'Antre du Critik (étude détaillée du jeu dès que nous en avons une version définitive).
- Le Portrait de famille (présentation d'une gamme complète, avec ses points forts et ses points faibles).

***De quoi jouer...***

- Un scénario Grand Écran (16 pages) pour continuer à pratiquer les grands classiques.
- Quatre scénarios Court Métrage (4 pages chacun) pour découvrir les nouveaux jeux et... de nouveaux auteurs (en moyenne un scénario envoyé par un lecteur par numéro).
- Des aides de jeu diverses (background complet, portraits de PNJ, styles de jeu...).

***... et s'ouvrir sur le reste du monde***

- Ça bouge ! (nouvelles des clubs, manifestations, courrier des lecteurs).
- & Compagnie (jeux de plateau, wargames, ordinateurs), Aux quatre coins des cartes (à collectionner), Inspirations (SF, BD et autres).

### Dans Casus Belli Rouge : l'Aventure

**Quatre fois par an**
**Ni actualités ni critiques. Que du jeu !**
**En 1998 :**

***Deux « spécial scénarios » (HS n° 20 et 22)***

- Une grande Campagne avec son background (plus de 24 pages).
  - Dans le n° 20 : thème Cthulhu 90 / Monde des Ténèbres.
  - Dans le n° 22 : thème médiéval-fantastique AD&D.
- Et sept scénarios Moyen Métrage (8 pages chacun).

***Un « Compagnon » à BaSIC (HS n° 21)***

- Un nouvel univers complet de cape et d'épée (Mousquetaires & Sorcellerie) et ses deux scénarios.
- Des compléments pour les univers Danaë et Énigma (incluant deux scénarios pour chaque).
- Et le rappel des règles.

***Un numéro thématique (HS n° 23)***

- Nous préparons une encyclopédie ludique, mais ce pourrait aussi être un univers complet, la « compilation » de Paorn... Écrivez-nous durant les six premiers mois de 1998 et nous réaliserons le hors-série pour lequel vous vous serez majoritairement déclarés (on vous en reparle très bientôt !).

# Abonnez-vous !

(bulletin détaillé page 94)

**Casus Belli formule Jaune :**
6 numéros Jaune
pour 160F (un numéro Jaune gratuit).

**Casus Belli formule Orange :**
6 numéros Jaune + 4 numéros Rouge
pour 295F (deux numéros gratuits : un Jaune et un Rouge).

POUR GURPS, EN V.O.

# Black Ops

## Un complot de trop...

Je suis fan de *Gurps* depuis un bon moment, et j'ai toujours admiré le talent de Steve Jackson pour se jeter dans les « niches écologiques » qu'il considère comme à la mode. En général, ses auteurs ont le petit grain de folie nécessaire pour transformer un thème archi-exploité en quelque chose de neuf et de réjouissant.

En général... mais sur ce plan, on ne peut pas dire que *Black Ops* soit un succès.

Ce n'est pas que la Company, la conspiration-hyper-secrète-de-la-mort-qui-tue qui protège les humains contre un tas d'aliens gluants et de démons affamés, soit ratée. Ce n'est pas que les aliens, les démons et autres cochonneries cosmiques qu'elle combat soient sans intérêt. Ce n'est pas que le système *Gurps* ne se prête pas à l'extermination des bestioles susnommées, si possible à l'aide d'un tas de mégagros flingues (au contraire !).

Simplement, c'est qu'après *Delta Green*, *Conspiracy X*, *Men in Black* et tutti quanti, *Black Ops* fait pâle figure. Les bonnes idées sont nombreuses, mais les idées originales sont rares.

Pour vous situer, disons que la Company est plus militarisée que le « réseau informel » de conspirateurs de *Delta Green*, moins cinglée que l'Ægis de *Conspiracy X* et totalement dépourvue d'humour, contrairement aux employeurs des *Men in Black*. En fait, c'est un mélange de marines, d'espions et de tueurs à gages, avec une pincée de savants fous. Or, après une vingtaine de pages expliquant que les agents de la Company sont des surhommes, des vrais, meilleurs que les meilleurs des meilleurs, mais qu'ils ne sont pas encore assez meilleurs pour réussir à botter les fesses (ou l'équivalent) à toutes ces sales bêtes, on se fatigue...

Reste l'une des couvertures les plus réussies de la décennie, assortie d'un slogan génial : « Trouvez la vérité – et butez-la ». Mais c'est peu...

*Black Ops* est un supplément à réserver aux fanatiques de *Gurps*, qui ne conçoivent pas d'utiliser le Basic Role Playing (de *Delta Green*), le D6 System (de *Men in Black*) ou d'apprendre de nouvelles règles (de *Conspiracy X*).

**Tristan Lhomme**

Un supplément pour Gurps, édité en américain par Steve Jackson Games. Prix : 150 F.

POUR WEREWOLF, EN V.O.

# Kinfolk : Unsung Heroes

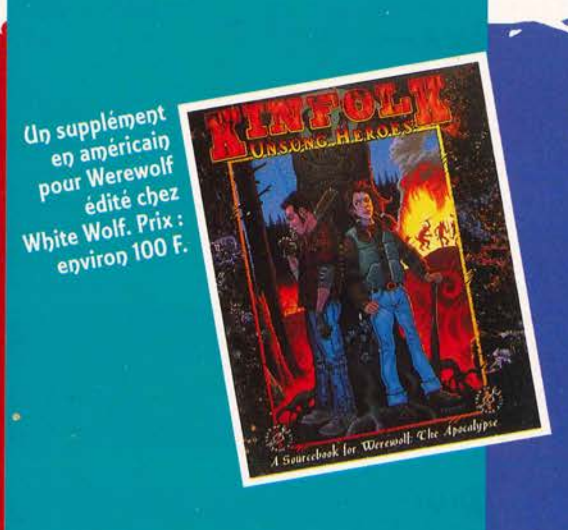
## Timides et complexés

Pauvres Kinfolk ! Liés génétiquement aux garous, ils n'en retirent quasiment aucun avantage : ce sont de simples humains ou de simples loups (ou corbeaux, chats, ours, etc.) s'ils n'ont vraiment pas de chance. En leur consacrant un supplément entier, les gens de White Wolf doivent d'abord nous convaincre, comme souvent, qu'ils ne se contentent pas de faire du remplissage. Mission partiellement accomplie. En quatre chapitres et quelques appendices, faire le tour de la question n'avait de toute façon rien d'un exploit. Les trente premières pages s'attachent à décrire la société des Kinfolk ; en d'autres termes, les problèmes relationnels de ces pauvres chéris avec leurs grands frères à poil. Le principal intérêt de ce chapitre réside dans les points de vue des différentes tribus sur la question : dis-moi comment tu traites ta famille, et je te dirai qui tu es. Pour le reste, c'est un peu pleurnicheries et compagnie sur l'air connu du « personne ne nous aime ». Chapitre deux : création de personnages Kinfolk, et l'on se rend compte très vite qu'en dépit des quelques pouvoirs pseudo-magiques dont les auteurs les ont diligemment gratifiés, la puissance des Kinfolk est loin d'égaler celle des garous. Traduction : grosbills s'abstenir. Le troisième chapitre est sans doute le moins intéressant. On y cause de Kinfolk mages, de Kinfolk wraiths, de Kinfolk vampires, et ça pourrait être sympa – sauf qu'on ne nous dit pas grand-chose de concret, la faute, sans doute, à une subjectivisation des explications qui ne s'imposait pas. Le supplément finit sur le sempiternel chapitre « storytelling », vaste auberge espagnole ouverte aux débutants, où l'on vous dit quoi faire de tout ça (c'est officiel : il est désormais possible d'incarner un pur crocodile non garou), causerie sympathique assortie de non moins sempiternels archétypes.

Au final, *Kinfolk* reste un bon additif à la gamme, mais sera certainement plus utile pour informer le Conteur que pour permettre à ses joueurs d'incarner des sous-garous.

**Fabrice Colin**

Un supplément en américain pour Werewolf édité chez White Wolf. Prix : environ 100 F.




POUR CYBERPUNK, EN V.O.

# Firestorm : Shockwave

## Cyberpunk 2 is dead, babe...

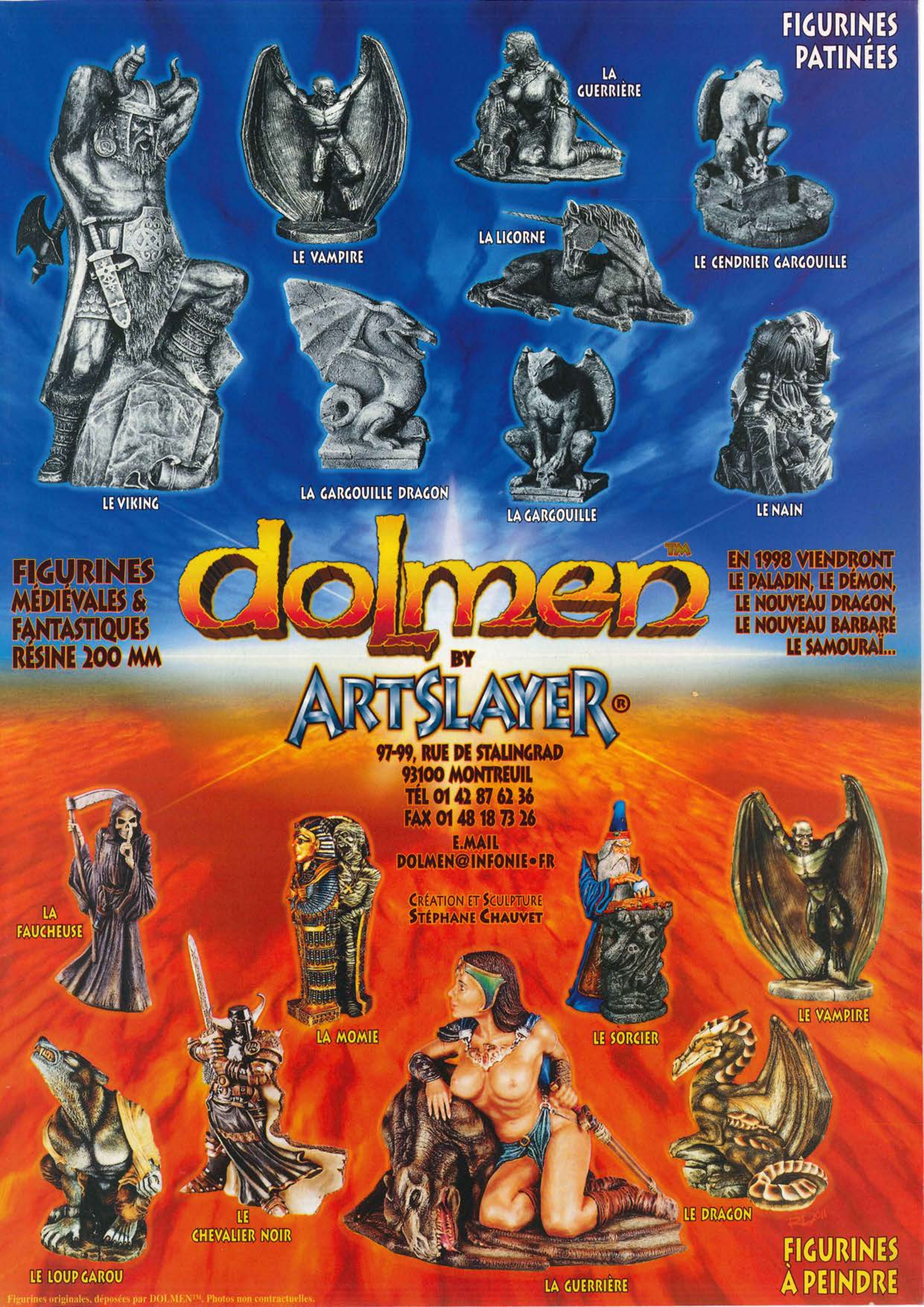
Waow ! Quand Pondsmith casse ses jouets, le lecteur reste scotché. Une chose est sûre : la 3e édition de *Cyberpunk* ne ressemblera pas à la précédente, ni par son système de règles profondément remanié, ni par son background complètement bouleversé !

En attendant, souvenez-vous des faits exposés dans *Firestorm : Stormfront*. En 2020, une bête confrontation entre deux géants de la technologie nautique déclenche la quatrième guerre corporatiste de l'ère cyberpunk. Sur le ring, Arasaka contre Militech. Mais cette fois-ci, fini l'hypocrisie. Après l'Ocean War et la Shadow War de *Stormfront*, faites place nette à la Hot War de *Shockwave*. Ainsi, près de 150 pages sont organisées en trois parties. La première est consacrée au background, présentation des événements dans le monde et des protagonistes de l'histoire, explication de leurs motivations et du rôle que peuvent y jouer même les rockerboys. Les considérations techniques remplissent la deuxième partie du supplément. De nouvelles professions, armes et autres engins de mort ainsi que des règles de combat urbain y sont fournis en quantité. La troisième partie propose des scénarios. A l'instar de *Stormfront*, les auteurs laissent au meneur de jeu et aux joueurs le loisir de choisir de quelle manière ils désirent intervenir. Le résultat est détonant et offre la perspective d'une campagne de longue haleine à l'échelle planétaire.

Au final, *Shockwave* s'avère aussi bien conçu que *Stormfront*, bien que moins original et terriblement bourrin. Mais le corporate plaza de Night City transformé en champ de bataille, Johnny Silverhand mort, Arasaka ruinée... Quel fan de *Cyberpunk* voudrait rater ça ? Et si vous vous posez la question : Dois-je me ruiner dans l'achat de la trilogie Firestorm ? (il y aura finalement un troisième opus intitulé *Firestorm : Aftershock*), sachez que j'ai rarement été aussi sûr de pouvoir vous répondre : OUI ! Firestorm pulvérise avec brio *Cyberpunk 2* pour que se profile peu à peu un *Cyberpunk 3* que l'on brûle d'impatience de découvrir. En attendant ? Guettez *Aftershock* !

**Mehdi Sahmi**

Un supplément pour Cyberpunk édité en américain par Talsorian. Prix : environ 135 F.


FIGURINES
PATINÉES
LA
GUERRIÈRE
LE VAMPIRE
LA LICORNE
LE CENDRIER GARGOUILLE
LE VIKING
LA GARGOUILLE DRAGON
LA GARGOUILLE
LE NAIN
FIGURINES
MÉDIÉVALES &
FANTASTIQUES
RÉSINE 200 MM
dolmen™
BY
ARTSLAYER®
EN 1998 VIENDRONT
LE PALADIN, LE DÉMON,
LE NOUVEAU DRAGON,
LE NOUVEAU BARBARE
LE SAMOURAÏ...
97-99, RUE DE STALINGRAD
93100 MONTREUIL
TÉL 01 42 87 62 36
FAX 01 48 18 73 26
E.MAIL
DOLMEN@INFONIE•FR
CRÉATION ET SCULPTURE
STÉPHANE CHAUVET
LA
FAUCHEUSE
LA MOMIE
LE SORCIER
LE VAMPIRE
LE
CHEVALIER NOIR
LE DRAGON
LE LOUP GAROU
LA GUERRIÈRE
FIGURINES
À PEINDRE
Figurines originales, déposées par DOLMEN™. Photos non contractuelles.

POUR HEAVY GEAR, EN V.O.

# Land of The Snakes

## Goldorak, reviens ! Ils sont devenus fous !

Des fois, on a des surprises. Par exemple *Heavy Gear*. Depuis le temps que tout le monde me répète que c'est juste un jeu avec des gros robots qui se foutent sur la gueule, j'avais fini par m'en convaincre – et, pour être franc, dans ma vision du monde en général et dans ma ludothèque en particulier, il n'y a pas de place pour les gros robots qui se foutent sur la gueule.

Et puis voilà que je tombe sur *Land of The Snakes*, que je le lis, et que je me retrouve à insister lourdement pour qu'on en fasse un Coup d'œil. Parce que c'est très bien. Si. Vraiment.

Pour pas cher, le MJ intéressé par la science-fiction a là 130 pages de background serré, décrivant l'État qui domine le sud de la planète Terra Nova. Les élites y sont francophones, l'Assemblée s'appelle les États Généraux, les architectes affectionnent les grandes avenues staliniennes bordées de monuments démesurés… et ses voisins en ont une trouille bleue.

Le résultat est un super bon boulot, le genre de choses que l'on voit trop rarement dans les suppléments de background, surtout dans les jeux de SF. C'est écrit petit, les informations pullulent, les PNJ grouillent, le décor est crédible et intéressant… L'accent est mis sur les célébrités locales, sur la politique (un impressionnant nœud de vipères), l'ambiance… et on ne voit pas l'ombre du commencement du début du premier boulon d'un robot géant ! En fait, c'est à se demander s'ils sont vraiment nécessaires… parce que franchement, créer un décor pareil pour y faire évoluer des machins en fer-blanc gros comme des immeubles, c'est un peu comme peindre la chapelle Sixtine pour servir de toile de fond à un match de lancer de nains…

Évidemment, la chose a le défaut de ses qualités, le principal étant que tout ça est très bien expliqué, mais que pour en tirer tout le suc, il faut de toute évidence bien connaître le monde d'*Heavy Gear*. Par ailleurs, il sera très difficile de le transposer dans un autre univers. Aucune importance, craquez quand même !

**Tristan Lhomme**

Un supplément en américain (pardon, en anglais du Canada) pour Heavy Gear, édité par Dream Pod 9. Prix : environ 160 F.




POUR STAR WARS, EN V.O.

# Rules of Engagement

## Ils ont fait Crève-cœur !

J'ai toujours eu une grande tendresse pour les specforces. Sans doute une réminiscence abgralienne de mon service national combinée à la lecture d'*Étoiles, garde à vous !* d'Henlein et de *Guerre éternelle* d'Aldeman…

C'est dire si *Rules of Engagement - The Rebel Specforce Handbook* arrive bien. De la simple mission « blast » à la longue campagne pour « conseillers » sur une petite planète paumée, leur utilisation permet au MJ fatigué d'imaginer sans peine une intrigue incorporant les sacro-saints poncifs starwarsiens : action, baston, stormtroopers à profusion et héroïsme façon Rambo/Maître de guerre. Efficace et sans bavures, ce sourcebook est probablement le meilleur supplément SW de l'année 97 !

En ces temps maudits de remplissage et de rééditions compilées, ce bouquin dense est un vrai bonheur. Historique, vie quotidienne, entraînement, méthodes, transport, armement, organisation générale, « grosses pointures », bases, tout y passe avec un luxe de détails impressionnant.

Et comment faire l'impasse sur le chapitre traitant de l'Empire ? Il reprend tous les stormtroopers existants plus quelques sympathiques petits nouveaux qui prouvent enfin que les « coquilles d'œuf » sont de sérieux adversaires à ne pas prendre à la légère !

De même, les MJ sadiques se jetteront avidement sur les nombreuses règles (théoriquement) optionnelles : contamination, difficultés de communication ou d'escalade, encombrement, maintenance, différences entre bleus et vétérans, techniques de combat rapproché, etc.

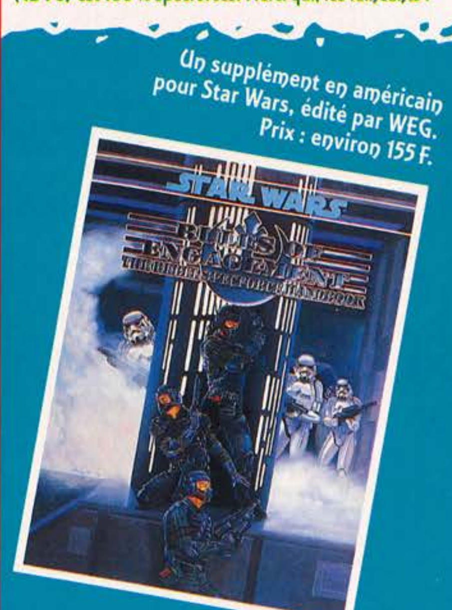
Enfin, cerise sur un gâteau déjà bien crémeux, on a droit à quelques conseils (pertinents) de campagne, à une dizaine d'archétypes (bof!) et à un synopsis jubilatoire ayant pour thème l'incorporation dans les marines (pardon, les specforces…).

Bref, voilà bel et bien le supplément qui prouve que chez WEG on sait, parfois, réagir, s'adapter et dominer !

**Philippe Rat**

*Pub* : Le scénario Grand Écran « Projet poing d'acier » (CB 96) est 100 % specforces. Merci qui, les fainéants ?

Un supplément en américain pour Star Wars, édité par WEG. Prix : environ 155 F.




POUR STAR WARS, EN V.O.

# Star Wars Trilogy Sourcebook, Special Edition

# Gundark's Fantastic Technology : Personal Gear

## Reconditionnements légaux !

● **Star Wars Trilogy Sourcebook, Special Edition** est une énième version du manuel du parfait Benjamin qui connaît tout, voire un peu plus, des caractéristiques de ses héros préférés. Après avoir beurré sa tartine sur les deux faces, WEG s'attaque désormais à la tranche avec ce superbe bouquin cartonné, 100 % couleur et débordant de photos, bref au look très « règles 2.5 ». Hélas, fatalement, ça sent le réchauffé à 30 parsecs : on a droit aux classiques caractéristiques des héros, méchants, seconds rôles et figurants obscurs ainsi qu'à une bonne dose de blabla sur les planètes, véhicules et autres machins qui font boum, wizzz ou tacatacata. Et bien évidemment, Speciale Edition oblige, tous les nouveaux « muppets » de la nouvelle trilogie y font une entrée remarquée à défaut d'être remarquable. Au final, c'est très beau, bien présenté, avec un index détaillé, mais terriblement ordinaire. A conseiller aux débutants…

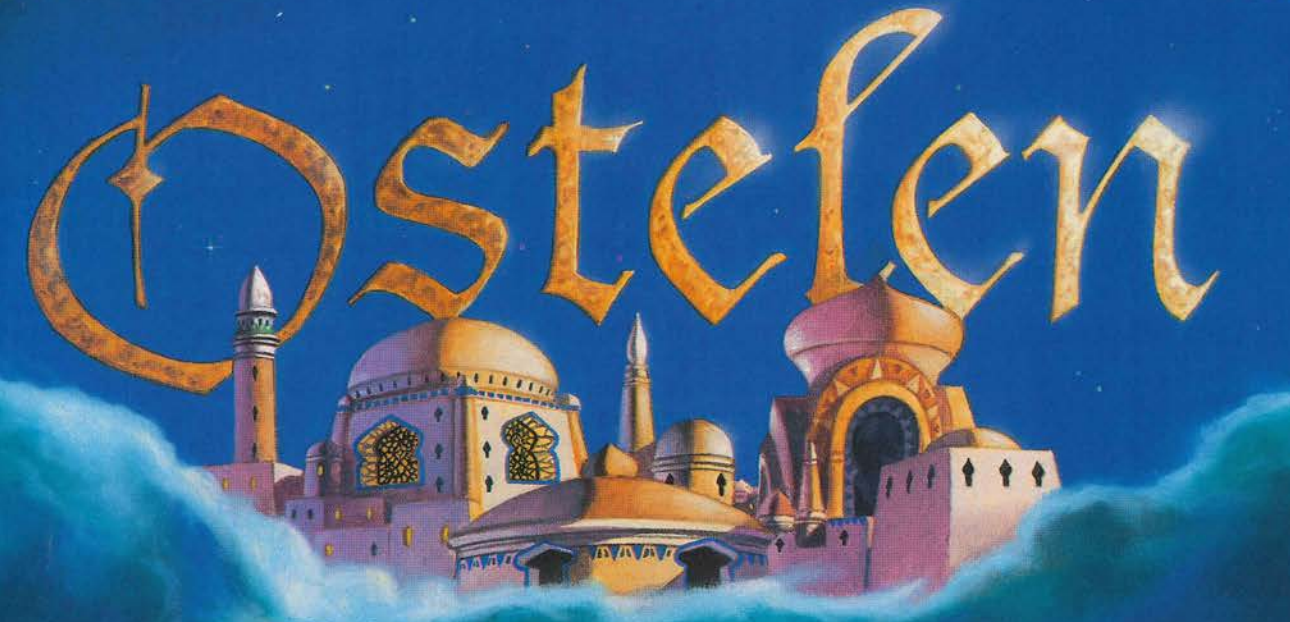
● Quant au **Personal Gear**, c'est un supplément matos, ce qui, en soit, est déjà un événement. Non seulement ça aide le MJ à faire « couleur locale », mais en plus ça passionne les Irrécupérables (« mon blaster T6-KX, y tire mieux que ton DL-6H nananèreeu ! »). Celui-ci ne déroge pas à la règle et on y trouve tout et n'importe quoi, de l'arme astucieuse à l'armure lobotocérébroblindée en passant par les indispensables médikits de chez « Tapamal Inc » et les non moins essentiels instruments de musique. Au final, l'ensemble est plus que correct et ne déçoit pas, sauf peut-être les collectionneurs fous. Car nous sommes ici en présence d'une *énorme* pompe des chapitres « équipement » des autres suppléments (ce qui est d'ailleurs précisé en gros sur la couverture). Et si, comme pour *Fantastic Technology : Droïds*, je ne peux que convenir de l'aspect réellement pratique et incontestablement économique de ce « tout en un », j'aurais quand même apprécié un tantinet d'originalité et quelques nouveautés…

**Philippe Rat**

Suppléments en américain pour Star Wars édités par WEG. Prix : environ 230 F pour SW Trilogy Sourcebook, et 150 F pour Fantastic Technology.



# Ouverture du Game Center de Paris




12, Avenue Jean AICARD 75011 Paris
Tel. Inscription et information tournois : 01 49 23 75 75 • Boutique : 01 49 23 75 80
Metro : St Maur ou Ménilmontant • Internet : www.Ostelen.com

# Centre de tournoi permanent de 200 places

Chaque semaine des tournois Magic l'Assemblée, de Warhammer, W40K et d'autres jeux de cartes.
Calendrier des événements du mois disponible sur simple appel téléphonique.

## Ouvert 7 jours sur 7

de 12h. à minuit, du lundi au vendredi
de 10h. à 1h. le week-end.

## Accès Libre

Pour votre plaisir, vous y trouverez :
Jeux PC en réseau, jeux de cartes à collectionner, jeux de figurines, jeux de stratégie, JdR, démonstrations de nouveaux jeux.

Une boutique de jeux avec les meilleures références et des milliers de cartes à l'unité.

## Vente par correspondance

Jeux de cartes, jeux de rôle, figurines
Catalogue www.Ostelen.com ou sur demande

## L'événement du Mois

Samedi 13 et dimanche 14 décembre

Week-end inaugural



Démonstration du jeu et tournoi en réseau.

## La promo du mois

En décembre, pour le lancement des rencontres Games Workshop, remise exceptionnelle de **10%** sur l'ensemble de la gamme.




# Trinity* Æon

## Psi Trinity m'était conté...

**Ami rôliste, range ton Brujah dans son cercueil, oublie ce que tu sais de l'Umbra, car voici venir Trinity la nouvelle production des studios White Wolf, qui n'a strictement aucun rapport avec les jeux du Monde des Ténèbres. Sois le bienvenu dans le monde du XXIIe siècle...**

***Æon change de nom ! Et devient Trinity... Plus d'infos en page 12.**

### SF à l'honneur

La science-fiction est un genre littéraire d'une richesse confondante dont la diversité n'a jamais bien été rendue par les médias qui s'y sont intéressés, que ce soit le cinéma ou, bien sûr, le jeu de rôle. En jeu de rôle, on n'a longtemps eu le choix qu'entre des jeux aux règles assez voire très ardues et qui proposaient essentiellement d'explorer l'espace (un peu), de rencontrer des méchants aliens (souvent) et de leur tirer dessus au canon laser lourd (tout le temps). Ensuite vint *Star Wars*, et on gagna un système de jeu enfin compréhensible et un Empire plein d'affreux qui remplaçaient avantageusement les aliens dont on commençait à se lasser. Il y eut aussi la vague cyberpunk, avec des jeux à l'ambiance maussade, mâtinés de polar. Mais il n'existait pratiquement rien entre les combats de chasseurs interstellaires et les runs de deckers. Trinity vient occuper ce vide en proposant un univers moins tourné vers l'aventure pure que ne l'est *Star Wars* et aussi moins « spécialisé », plus ouvert que celui des jeux cyberpunk. A cet égard, la liste des sources d'inspiration qui figure à la fin du jeu est éloquente : y sont mentionnés essentiellement des écrivains comme Greg Bear, David Brin, Philip K. Dick, Kim Stanley Robinson, dont le propos à chaque livre est de présenter une vision globale d'un avenir possible et crédible de l'humanité. Un peu comme *Blue Planet* récemment (*cf.* CB n° 109) ou *Multimondes* en France à la fin des années 80 (mais là l'essai n'était vraiment pas abouti), Trinity tente une synthèse des grands thèmes de la SF.

### De nos jours au XXIIe siècle

Tout commence véritablement en 1998, quand apparaissent les premiers « Aberrants », des êtres humains qui, suite à une forme de mutation inexpliquée, font montre de pouvoirs extraordinaires qu'ils mettent au service de l'humanité. Parallèlement, la conquête de l'espace s'accélère et la première base lunaire, Olympe, est construite en 2031. Le nombre d'Aberrants ne cesse d'augmenter, mais hélas leur équilibre psychologique semble de plus en plus fragile. En 2046, un groupe de ces mutants prend possession de l'île de Bahrain. C'est le signal de départ d'un conflit mondial et dévastateur entre l'humanité et les Aberrants, qui ne trouve sa conclusion qu'en 2061, lorsque la Chine menace d'atomiser l'ensemble de la planète. Les mutants quittent alors la Terre, mais ne laissent derrière eux qu'un vaste champ de ruines : des millions de morts, la moitié des terres cultivables improductives, l'OpNet, le réseau informatique mondial, détruit ainsi qu'une grande partie des données inestimables qu'il abritait, etc.

L'humanité réussit à se relever de ce désastre, notamment en poursuivant son expansion dans l'espace, puisqu'après la Lune, Mars est colonisée et des bases sont établies dans la ceinture d'astéroïdes et sur les principaux satellites de Jupiter et Saturne. Parmi les grands responsables de ce redressement spectaculaire, figurent les Psions : des individus doués de pouvoirs psioniques qui se révèlent pour la première fois au monde en 2106 et, eux aussi, se mettent au service de l'humanité – sans trop de dérapages pour l'instant. L'équilibre des nations a cependant bien changé : les États-Unis ont envahi le Canada (avec l'aide du Québec) mais n'ont plus rien d'unis ; l'Europe est en proie à une grave crise depuis que Esperanza, sa station orbitale, est, suite à une attaque des Aberrants, tombée sur la France qui n'est plus qu'un gros cratère (Trinity, *France* c'est pas pour demain !). La vraie super-puissance est la Chine, talonnée par le Brésil, le Japon, l'Australie, l'Inde et le continent africain. Le jeu commence en 2120 et à cette date, la situation s'est de nouveau détériorée : les Aberrants sont de retour et l'humanité est entrée en contact avec plusieurs races extraterrestres dont une seule, les Qin, est amicale. Le monde va-t-il vers une nouvelle crise ?

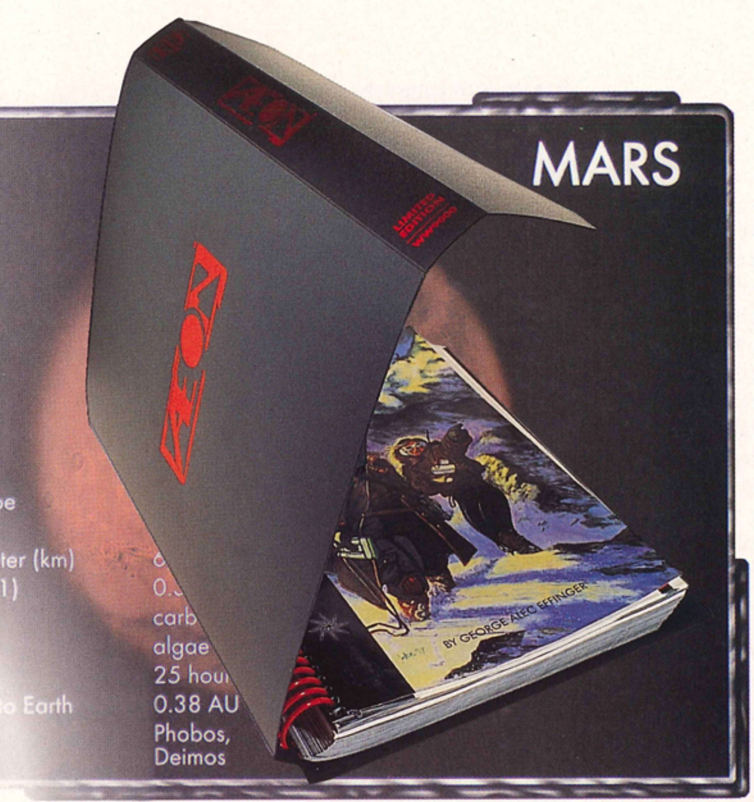
### Des Psions en ordres

Cela dépend en partie des personnages. Ceux-ci sont bien sûr des Psions et font partie de ce 1 % de la population mondiale sur qui repose l'essentiel des espoirs de l'humanité. Les individus psioniquement doués sont capables de manipuler l'énergie (les particules psions) de l'univers subquantique et de produire une série d'effets saisissants. Pour ne pas déroger à ses bonnes habitudes et afin de respecter les nécessités du jeu de rôle, White Wolf a classé les Psions en huit ordres différents, chacun maîtrisant un aspect particulier de la science psionique.

L'ordre d'Esculape maîtrise la vitakinèse, c'est-à-dire la capacité à soigner – ou à endommager – le corps et l'esprit humain. Les Docs sont basés à Bâle en Suisse et constituent l'un des ordres les plus nombreux et les plus populaires. Beaucoup plus discrets car se consacrant en grande partie à la surveillance et à l'exploration de l'espace, les membres de l'ISRA sont des extra-lucides et des voyants qui entreprennent souvent une quête spirituelle. La psychokinèse, qui permet d'agiter les molécules et de créer un froid ou une chaleur extrêmes, est l'apanage des Légionnaires, l'ordre guerrier par excellence, toujours prêt à se lancer dans la bataille contre les Aberrants. Le Ministère est par contre l'un des ordres les plus secrets et les moins populaires. C'est en grande partie dû à sa spécialité, la télépathie, mais aussi à ses liens étroits avec la Chine qui font que ses membres ne sont pas bien accueillis partout. La biokinèse fait la force de Norça, un ordre essentiellement implanté en Amérique du Sud, dont les membres peuvent contrôler et adapter leur corps selon leurs besoins, ce qui en fait des espions redoutables. Orgotek et sa maîtrise de l'électrokinèse, c'est-à-dire la manipulation des champs électriques et électromagnétiques, est l'ordre le plus « technique ». C'est en grande partie à Orgotek que l'humanité doit la découverte récente de l'hyperpropulsion. Les deux derniers ordres, Chitra Bhanu et Upeo Wa Macho, ne sont pas ouverts aux personnages, et pour cause : le premier, dont les membres pouvaient manipuler les forces nucléaires, a été exterminé pour cause de complicité avec les Aberrants ; les membres du second, des Téléporteurs qui ont les premiers permis l'expansion de l'humanité dans l'espace, ont purement et simplement disparu, tous jusqu'au dernier, lors de la catastrophe de la station Esperanza.

**Oh la belle maquette indigeste !**

Toute la partie background d'Trinity est en couleur, superbement maquettée. Par contre les règles sont en noir et blanc et particulièrement tassées et indigestes. Le contraste entre les deux est frappant et pas du meilleur effet.




## La trinité Æon

Les ordres psions œuvrent certes pour le bien de l'humanité mais certains poursuivent peut-être aussi des visées plus personnelles, comme le prouve l'exemple des Chitra Bhanu. Pour éviter toute dérive – et aussi pour permettre au MJ de rassembler facilement un groupe homogène de Psions – il y a la trinité Æon, une société qui possède une vaste influence sur les affaires de l'humanité et dont la devise est : Espoir, Sacrifice, Unité. Créée au début du XX[e] siècle par un visionnaire du nom de Mercer, elle est entre autres responsable de la découverte des Aberrants et plus tard des Psions. Æon est divisée en trois branches : administration (Neptune), recherche (Triton) et action (Proteus) et ses liens avec les ordres psions sont tels qu'on ne sait plus très bien qui contrôle qui. L'influence de cette société est considérable ; elle agit presque comme un gouvernement à l'intérieur des gouvernements, dispose de ses propres programmes de recherche, de ses ambassadeurs, etc. Æon est une nébuleuse de pouvoir, de sympathies et d'intelligences au service de l'humanité et d'un nouvel âge d'or. Les personnages peuvent très bien appartenir à la trinité, ce qui occasionnera peut-être des problèmes de loyauté avec leur ordre, mais après tout c'est ça le rôle.

## Un monde complexe

Les personnages sont des Psions et à ce titre assez puissants, mais ils se débattent dans un monde complexe et, à bien des égards, violent. Sur Terre, la situation n'est pas rose et l'ambiance du jeu peut assez vite prendre une saveur cyberpunk façon *Blade Runner*. Des régions entières portent encore les stigmates de la guerre contre les Aberrants, et la société de la plupart des grandes nations est profondément inégalitaire. La Chine est une dictature, les grandes corporations dictent leurs lois dans ce qui reste des États-Unis, une partie de l'Amérique du Sud prospère sur le commerce des stupéfiants (qu'on pense d'ailleurs être contrôlé par les Norça), etc. Dans l'espace, la situation n'est guère meilleure. Les conditions de vie dans les colonies sont dures, voire proches de l'esclavage dans certaines installations minières. Les raids des Aberrants sont de plus en plus nombreux et efficaces. Les aliens, en dehors des Qin, sont soit carrément hostiles comme les Chromatiques qui maîtrisent la lumière, soit inquiétants comme la Coalition, récemment découverte, et qui semble regrouper plusieurs races extraterrestres. Le premier contact s'est plutôt mal passé…

Il va falloir que les personnages trouvent leurs repères dans ce monde en perpétuelle évolution. Ce n'est d'ailleurs pas le moindre mérite d'Æon que de proposer un univers tout en nuances de gris. En dehors de quelques méchants clairement présentés comme tels (les Aberrants et les Chromatiques principalement), le background fonctionne essentiellement sur les conflits d'intérêts potentiels : les ordres contre la société Æon, la trinité contre les gouvernements, les ordres contre les corpos, etc. Les possibilités d'aventure sont nombreuses et le jeu se prête à plusieurs traitements : plus ou moins héroïque, plus ou moins sombre, etc.

## Système Storyteller : l'évolution

C'est sans surprise qu'Æon reprend le système Storyteller qui constitue l'ossature de tous les jeux du Monde des Ténèbres (MdT). Mais, dans leur bond temporel jusqu'au XXII[e] siècle, les règles se sont musclées de façon à faire face honorablement aux exigences pointues d'un jeu de SF. La base reste néanmoins la même : un personnage est défini par son concept (artiste, joueur, pionnier, etc.), son attitude (la manière dont il se perçoit) ; puis il faut choisir l'ordre psi auquel il sera rattaché, et à qui va sa loyauté : son ordre, la trinité, etc. Techniquement, le PJ est caractérisé par neuf attributs (physiques, sociaux et mentaux) et des capacités classées par attribut. Tout est noté sur cinq (voir la fiche de personnage). Il ne reste plus alors qu'à choisir quelques avantages et à apporter les touches finales. Comme avec les jeux du MdT, la création du personnage favorise une concertation poussée entre le joueur et le meneur de jeu.

Réussir un test est simple : le joueur lance autant de dés à dix faces qu'il possède dans la capacité testée et dans l'attribut dont elle dépend ; ainsi, s'il a 3 en Dextérité et 2 en Arts martiaux, il jette 5 dés. Un résultat de 7 et plus compte comme un succès. La plupart du temps un seul succès est nécessaire pour réussir une action, mais obtenir des succès supplémentaires permet soit de déterminer avec quelle maestria l'action a été réussie, soit d'accomplir une tâche particulièrement ardue. En combat, chaque succès en plus du premier augmente les dégâts occasionnés. Il est possible d'effectuer plusieurs actions durant le même tour mais, comme à *Star Wars*, avec une pénalité de un dé à chaque fois.

Grosso modo, la base du système n'est pas plus compliquée que cela et elle reste quasiment identique aux jeux du MdT. Les règles ont par contre été approfondies de façon à pouvoir simuler les nombreuses possibilités d'interaction inhérentes à la technologie des jeux de SF. De nombreuses options sont prévues en combat, et un effort a été fait pour que même les affrontements de vaisseau à vaisseau puissent être simulés. A l'arrivée ce n'est pas du *Space Opera* ni même du *Star Wars*, mais ça tient la route et c'est fluide à gérer.

**FICHE TECHNIQUE**

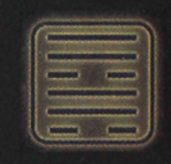
- Æon est un jeu de rôle en anglais édité par White Wolf.
- *Auteurs* : le studio White Wolf avec une mention pour Andrew Bates.
- *Présentation* : un livre de 300 pages mi-couleur, mi-noir et blanc ; reliure en spirale.
- *Prix* : environ 200 F.

***Captain Marvel contre Drax le destructeur***

Certains Aberrants maîtrisent une faculté baptisée « warp » qui leur permet de se mouvoir dans l'espace sans vaisseaux… Comme ils se battent en prime à l'aide de leurs puissants pouvoirs (jets d'acide, régénération, etc.), leur affrontement avec les Légionnaires crachant le feu et la glace fait assez super-héros.



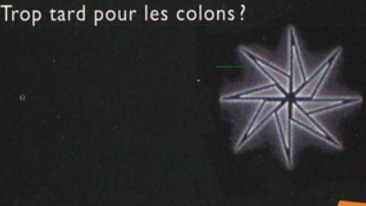




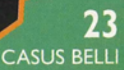
***La belle vie de pionnier***

Grâce aux Upeo Wa Macho, les Téléporteurs, l'humanité a commencé à essaimer à des milliers d'années-lumière de la Terre. A leur disparition, ces lointaines colonies se sont retrouvées brutalement isolées. Heureusement, les premiers vaisseaux à hyperpropulsion finissent d'être construits. Trop tard pour les colons ?





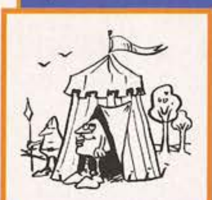
▷



## À qui s'adresse ce jeu ?



Si vous préférez les systèmes éprouvés.



Si vous jouez en campagne.



Si vous aimez acheter beaucoup de suppléments.



Pour les fans de SF.

# Hardtech ou biotech ?

Un chapitre entier est consacré à la technologie disponible dans Trinity. Fondamentalement, il en existe deux types : le hardtech, qui correspond à la technologie telle que nous la concevons aujourd'hui ; et la biotech, rendue possible par les pouvoirs psi, qui consiste en des équipements avec lesquels le personnage vit en quelque sorte en symbiose. Les éléments biotechs peuvent être génériques, c'est-à-dire utilisables par n'importe qui, ou au contraire « accordés » à leur porteur qui est alors le seul à pouvoir les utiliser. Chaque personnage a un seuil de tolérance au biotech qu'il convient de ne pas dépasser sous peine de connaître des troubles mentaux…

En dehors de cette différence fondamentale, l'équipement proposé dans le jeu correspond à ce qu'on s'attend à trouver dans un jeu de SF : des armes, pour le corps à corps comme pour canarder à distance, carabines laser ou bon vieux semi-automatiques, des armures, des ordinateurs, des softwares, du matos médical et de survie, des véhicules terrestres et spatiaux, etc. On est loin des listes d'équipement de *Traveller* ou des jeux de Dream Pod 9, mais le minimum y est, avec suffisamment de variété pour offrir des services différents. Ceci dit, un guide technologique est prévu pour l'été 98, qui devrait satisfaire les amateurs de gros matos.

# Et l'art du Conteur dans tout ça ?

Eh bien il ne prend qu'une petite claque ! Trinity n'est clairement pas aussi « storytelling » que ses grands frères du Monde des Ténèbres. Le contexte est moins sombre et le jeu finalement moins centré sur les personnages, au profit d'une ouverture sur l'extérieur, c'est-à-dire l'histoire et les aventures, plus importante. J'en veux pour preuve que sur les huit suppléments annoncés pour Trinity en 98, trois sont consacrés à une vaste campagne, ce que White Wolf a toujours refusé de faire pour ses jeux MdT (sauf dernièrement pour *Changelin*). Cependant, en terme de rôle,

**L'AVIS DU CRITIK**

*J'apprécie*

**De retrouver en partie le souffle des romans-univers de SF ; le système de jeu, simple, fluide et correctement développé.**

*Je regrette*

**Les trous dans le background laissés à l'imagination des joueurs ou plutôt… à leur porte-monnaie pour l'achat des suppléments.**

200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)

**J'ai envie d'être : Joueur B ; meneur de jeu A.**

Trinity est très intéressant par les responsabilités qu'il fait peser d'emblée sur les épaules des personnages. Un peu à l'instar d'*Atlantys*, le jeu de SPSR sorti au début de l'année, les Psions sont aussi bien le symbole moral que le bras armé d'une humanité confrontée à des dangers extérieurs comme à ses démons internes.

On retrouve bien sûr dans Trinity quelques-uns des tics de White Wolf : la construction d'un jeu autour de pôles de pouvoir rivaux, ici les ordres psi là où ce sont les clans dans Vampire, une volonté d'intellectualiser le jeu ou plutôt de lui adjoindre une dimension autre que purement ludique et distrayante. L'ensemble est, dans cette optique, plutôt réussi et moins étouffant que les jeux du MdT. La synthèse de quelques grands thèmes de la SF (les pouvoirs psi, les aliens, la conquête de l'espace, l'évolution de l'Homme, etc.) fonctionne bien, même si Trinity n'est pas bâti, comme pouvait l'être *Vampire*, sur un concept évident et fort qui fédère tous les éléments du jeu. Mais sans doute est-ce là le rôle de chaque Conteur.

**Serge Olivier**

**L'AVIS DE Tristan Lhomme**

*Hum… Je suis tranquille, Trinity va marcher. Il y a des clans, des pouvoirs, des ●, des personnages qui ne sont pas le commun des mortels… Bref, tous les tics des jeux WW. L'ennui, c'est qu'ici les tics prennent le pas sur le reste. Mais honnêtement, cette première impression en demi-teinte ne m'empêchera pas de m'y intéresser, même si j'attendrai probablement la deuxième édition pour l'acheter…*

200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)

*J'ai envie d'être : Joueur B ; meneur de jeu C.*



Trinity

Name: Joril Clairvoy — Series: — Origin: Philosopher — Nature: Analist — Aptitude: Clairsentience — Allegiance: ISRA — Player: S.O.

ATTRIBUTES AND ABILITIES

PHYSICAL
- Strength ●●○○○ — Brawl ○○○○○, Might ○○○○○
- Dexterity ●●●●○ — ●●○○○; Athletics ○○○○○, Drive ●○○○○, Firearms ○○○○○, Legerdemain ●●○○○, Martial Arts ○○○○○, Melee ●○○○○, Pilot ○○○○○, Stealth ○○○○○
- Stamina ●●○○○ — ●○○○○; Endurance ●○○○○, Resistance ○○○○○

MENTAL
- Perception ●●●○○ — ●●○○○; Awareness ●●○○○, Investigation ○○○○○
- Intelligence ●●●●○ — ●○○○○; Academics ●○○○○, Bureaucracy ○○○○○, Engineering ○○○○○, Intrusion ●●●○○, Linguistics ○○○○○, Medicine ○○○○○, Science ○○○○○, Survival ○○○○○
- Wits ●●●○○ — ●●○○○; Arts ●●●○○, Meditation ○○○○○, Rapport ○○○○○

SOCIAL
- Appearance ●●○○○ — Intimidation ○○○○○, Style ○○○○○
- Manipulation ●○○○○ — Command ○○○○○, Interrogation ○○○○○, Subterfuge ○○○○○
- Charisma ●●●○○ — ●○○○○; Etiquette ○○○○○, Perform ○○○○○, Savvy ○○○○○

ADVANTAGES
- Willpower ●●●●●○○○○○
- Psi ●●●●●○○○○○
- Aptitude: Clairsentience — The Sight; Psychometry ●○○○○, Psychonavigation ●○○○○, Telesthesia ●●○○○
- Auxiliary Modes: Psychomorphing ●
- Backgrounds: Allies ●●●○○, Citizenship ●●○○○, Contacts ●●○○○

HEALTH: Bruised -0, Hurt -1, Injured -1, Wounded -2, Maimed -3, Crippled -4, Incapacitated, Dead

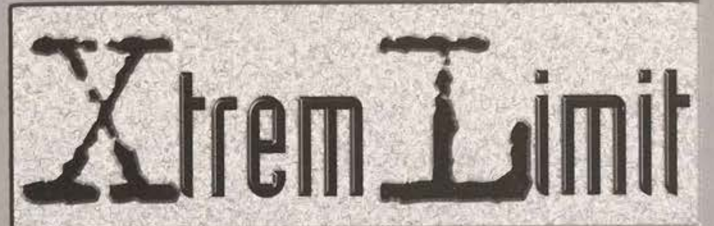
COMBAT: Attack — Acc, Dmg, Rof, Ft — Armor — Rtg B L, Bulk, Ft

Initiative: 7 — Movement: Walk 5 m, Run 16 m, Sprint 32 m

Experience

©White Wolf Publishing, Inc. Permission granted for personal photocopying only.

Savant et mystique, Joril Clairvoy sonde les mystères de l'espace et de la nature humaine…




# Vente Par Correspondance

BP 19 34990 JUVIGNAC - Tel. 04.67.75.07.75

## Jeux de Rôles

**AD&D**
Manuel des joueurs .... 237
Guide du Maître .... 202
Cat. des Armes et équipement .... 119
L'écran du Maître .... 59
Feuilles de personnages .... 70
Les Dieux des Monstres .... 119
Les Mondes de TSR .... 187
**Manuel du Druide .... 132**
Manuel des Bardes .... 152
Manuel des Elfes .... 159
Manuel des Gnomes .... 159
Manuel des Guerriers .... 119
Manuel des Humanoïdes .... 159
Manuel du Magicien .... 119
Manuel des Nains .... 119
Manuel du Paladin .... 159
Manuel du Prêtre .... 119
Manuel des Psioniques .... 119
Manuel du Rôdeur .... 119
Manuel du Voleur .... 119
Mythes et Légendes .... 142
Recueil de Magie .... 128
*MCC Monstrous Manual .... 146*
*Annual MC I .... 107*
*Annual MC II .... 107*
*Option: Combat & Tactics .... 118*
*Option: Skills & Powers .... 118*
*Option: Spells & Magic .... 109*
*DM Option: High Level Camp. .... 118*
*Encyclop. Magica 1, 2, 3 ou 4 .... 157*
*Sages & Specialists .... 118*
***Annual MC III .... 118***
***Gates of Firestorm Peak .... 125***
***World Builder's Guidebook .... 125***
***A Hero's Tale .... 78***
***Tales of the Comet .... 197***
**ROYAUMES OUBLIES .... 274**
Bestiaire Monstrueux des R.O. .... 133
Les Carnets d'Elminster .... 204
Draconomicon .... 119
Empires de la Côte .... 102
Catacombes de Soiretoile .... 69
Elfes de l'Etern. Rencontre .... 145
Marco Volo (le volume) .... 55
Le Monde des Elfes Noirs .... 127
Ruines de Montprofond .... 259
Sélénae .... 74
*Ruins of Undermountains I ou II .... 149*
*The North Campaign Expansion .... 149*
*Wizards & Rogues of the R. .... 118*
*Warriors & Priests of the R. .... 118*
*Faiths & Avatars .... 118*
*Netheril: Empire of Magic .... 157*
*Volo's Gu. all things Magical .... 118*
*Heroe's Lorebook .... 118*
*How the Mighty are Fallen .... 78*
*Undermountain: Stardock .... 53*
***RAVENLOFT .... 239***
Bestiaire Monstrueux .... 133
Guide des Fantômes .... 119
Guide des Vampires .... 99
Le Navire de l'Horreur .... 119
Contact Mortel .... 65
Un festin de Gobelyns .... 126
*Monstrous Compendium II .... 66*
*Monstrous Compendium III .... 107*
***Child. of the Night: Vampires .... 117***
***Guide to Transylvania .... 74***
**DARK SUN (Soleil Sombre) .... 181**
Bestiaire Monstrueux .... 105
L'Alliance Voilée .... 99
Liberté .... 163
Négociants des Dunes .... 99
Tribu d'esclaves .... 78
Vallée de Feu et de Cendres .... 120
***Dark Sun Revised Ed. .... 155***
*MC Appendix II .... 102*
***DRAGONLANCE: Fifth Age .... 154***
**Planescape (VF) .... 258**
**Bestiaire VF .... 189**
*Monstrous Compendium I ou II .... 107*
*Monstrous Compendium III .... 128*
*Planes of Chaos .... 181*
*Planes of Law .... 181*
*Planes of Conflict .... 181*
*Hellbound: The Blood War .... 157*
***Guide to the Astral Plane .... 84***
***Faces of Evil : The Fiends .... 117***

**AEON RPG .... 173**

**APPEL DE CTHULHU .... 189**
Le Guide du Caire .... 122
Le Livre des Monstres .... 84
**Trois Ombres .... 85**
**Guide de Londres .... Tel**
*Secrets .... 58*
*New Orléans .... 109*
*Realm of shadow .... 128*
*Unspeackable Oath 14/15 .... 77*
*Cthulhu Live .... 109*
*DreamLands 4ed. .... 141*
*Minions .... 71*
*Arkham Sanitarium .... 96*
*1920's investigator Comp. .... 122*
***Dreaming Stone .... 77***
***New Orleans Guidebook .... 99***
***Escape From Innsmouth .... 133***
***Dead Reckonings .... 83***

***Ars Magica 4th Edition .... 192***
*Maleficium .... 115*
*Faeries .... 109*
*Fallen Angel .... 75*
*Parma Fabula (screen) .... 96*
*Hedge Magic .... 90*

**Atlantis .... 227**
**Écran .... tel**

***Battletech 4th Ed. .... 165***
*Explorer Corps .... 99*
*First Strike! .... 79*
*The Battle of Coventry .... 79*

*Map 7.5 .... 99*
*Field Manual : Free W.L. .... 119*
*Maximum Tech .... 99*
*Field Manual : Mercenaries. .... 132*
***Battle Force II .... 224***
***Dragon Roars .... 77***

**Bloodlust .... 223**
Les Voiles du Destin .... 199
Chroniques Sanglantes .... 119
**Vengeance .... 199**

***Bubblegum Crisis RPG .... 154***
***Before and After .... 115***

**Changelin: Le Songe .... 250**
Ecran .... 105
**Guide du Joueur .... Tel**
*Changeling Player's Guide .... 118*
*Shadows on the Hill .... 76*
*Court of All Kings .... 81*
*The Shadow Court .... 97*
*Isle of the Mighty .... 118*
*KithBook : Sluag .... 64*
***The Enchanted .... 87***
***Changeling 2nd ED .... 162***
***Dreaming Dice .... 37***
***Book of lost realm .... 76***
***Dreams & Nightmares .... 93***

**Champions : T.N.M. RPG .... 160**
***Alliances .... 90***

**Chateau Falkenstein .... 237**
L'Ere de la Vapeur .... 151
*The Book of Sigils .... 102*
*Comme Il Faut .... 109*
*Lost Notebooks of Leonardo .... 109*
*The Memoire of Auberon .... 128*

**Cyberpunk .... 224**
**Cyberpunk 3rd Ed .... 160**
Wildside .... 128
Chrome 3 .... 137
Ecran .... 84
Night City .... 208
Protect and Serve .... 137
Enfant de la Nuit .... 137
Chrome 2 .... 120
**Chrome .... 120**
**Home of the Brave .... 156**
*Chromebook 4 .... 52*
*Bartmoss'brainware .... 102*
*Firestorm StormFront .... 115*
*Firestorm Shockwave .... 115*

**Dark Earth .... 260**
**Ecran .... 95**
**Les Marcheurs .... Tel**

***Deadlands RPG .... 189***
**Deadlands VF .... 190**
*Deadlands Screen .... 96*
*The Quick and the Dead .... 159*
***The Book o' the Dead .... 128***
***Perdition's Daughter .... 32***
***Independance Day .... 32***
***Smith & Robbards .... 128***
***Weird Wailin's CD .... 96***
***Twisted Tales .... 32***
***The Great Maze Boxed .... 160***
***Derailed .... Tel***
***Hucksters & Axes .... 128***

**Earthdawn .... 275**
Accessoires Maître de Jeu .... 107
**Les Brumes de la Trahison .... 123**
**Le Compagnon .... 180**
**Corrompue .... 109**
**Barsaive .... 160**
*Denizens Vol.1 ou 2 .... 115*
*Parlainth: The Forgotten City .... 160*
*Sky Point and Vivane .... 160*
*Earthdawn Companion .... 115*
*Earthdawn Survival Guide .... 115*
*Throal Adventures .... 77*
***Prelude to War .... 83***
***Blood Wood .... 115***
***Theran Empire .... 128***
***Secrets Societies of Barsaive .... 115***

**Elric .... 236**
Melniboné .... 217
La Nef des Fous .... 126
Les versets impies .... 133
Est inconnu .... 132
Ecran .... 94
**Atlas des Jeunes Royaumes .... 202**
***Sailing on the Seas of Fate .... 109***
***Corum .... 141***

***Feng Shui .... 180***

***Fading Sun .... 169***
*Screen & Weapons .... 81*
***Lords of the Known Worlds .... 119***
***Weird Places .... 50***
***Price of the Celestial Sun .... 122***
***Player Companion .... 170***

**Guildes .... 255**
Ecran Guildes .... 85
Les Carnets Pourpres T1 .... 76
Les Venn'dys .... 114
Romans .... 42
Le Loom .... 180
Terra Incognita .... 35
Requiem des Ombres .... 218
Atlas .... 179
**Atlas N°2 .... 180**

**GURPS .... 223**
Conan .... 151
Magie / Horreur / Cyberpunk / Japon
Créat. fantastiques / Psioniques .... 132
Ecran .... 94
Espace .... 137
Peuples Imaginaires .... 142
Vampires .... 179
***Warehouse 23 .... 115***
***Mecha .... 115***
***Planet Krishna .... 115***
***Robots .... 109***
***Reign of Steel .... 115***

*UltraTech 2 .... 115*

***Harnmaster RPG 2nd Ed. .... 234***
***Bestiary .... 174***
***Magic .... 168***

**Hawkmoon 2 .... 239**
**L'Ecran 2 .... 94**
**Le S. des sans-masques .... Tel**

***Heavy Gear .... 192***
*Field Guide: North 1 ou 2 .... 96*
*Field Guide: South 1 ou 2 .... 96*
*Badlands Sourcebook .... 121*
*Character Compendium .... 147*
*Northern Vehicle Comp. .... 154*
*Southern Vehicle Comp. .... 154*

**Les Héritiers de Kadesh .... 151**

**imago .... 180**

**In Nomine Satanis (3nd ed) .... 208**
***In Nomine Satanis (US) .... 150***
***Ecran .... Tel***
***INS (US) Screen .... 66***
***Night Music .... 108***

**Skyrealms of Jorune 3rd Ed. .... 136**
*Atlas Jorune .... 122*
*The Gire of Sillipus .... 82*

**J.R.T.M. 2ed .... 213**
**La Comtée .... Tel**
Trésors des Terres du Milieu .... 162
L'Ecran du JRTM .... 58
La Carte du JRTM .... 58
Créat. des Terres du Milieu .... 84
Moria .... 112
Les Rangers du Nord .... 108
La Lorien .... 110
Isengard .... 108
Les Ents de Fangorn .... 108
Les Cavaliers de Rohan .... 108
Le Royaume de Cardolan .... 110
Rivendell .... 63
Les Voleurs de Tharbad .... 63
Aux Portes du Mordor .... 63
Assassins de Dol Amroth .... 63
La Porte des Gobelins .... 63
Ruines des Dunéens .... 68
***Valar & Maiar .... 96***
***MERP II RPG .... 128***
*Elves .... 128*
*Angmar .... 160*
*Mirkwood .... 160*
*Southern Gondor: People .... 141*
*Southern Gondor: Land .... 192*
***Arnor: The People .... 141***
***Arnor : The Land .... 174***
***Deluxe Lord of the Ring Map .... 70***
***Northern wastes .... 174***
***Hands of Healer .... 115***

**Kult .... 227**
Ecran .... 94
Taroticum .... 132
Les Légions des Ténèbres .... 180
Les Anges Déchus .... 104
Métropolis .... 161
**Au delà des Limites .... 112**
**Le cœur, l'esprit et l'âme .... 112**
***Kult 2nd ED .... 147***
***Judas Grail .... 96***
***Clavis Inferna .... 115***
***Purgatory .... 51***
***The Orphanage .... 51***

**Le Monde de Murphy .... 179**

***Legend of the 5 Rings RPG .... 179***
***GM Pack .... 64***
***The Way of The Dragon .... 77***
***Distant Thunder .... 192***
***Honors Veil .... 64***
***The Way of the Unicorn .... 96***
***City lies .... 192***

**Loup-Garou .... 179**
L'Ecran + feuilles de personnages .... 72
Rite de Passage .... 99
La Voie des Loups .... 102
Rage sur New-York .... 120
Le Livre du ver .... 128
Caerns: Lieux de Pouvoir .... 145
Le livre du Conteur .... TEL
***Werewolf 2nd Ed. .... 151***
*Werewolf Screen 2nd Ed. .... 54*
*Tribebook (le volume) .... 54*
*Project Twilight .... 64*
*Freak Legion .... 64*
*Rage Across the World Vol. 1 .... 108*
*Warriors of the Apocalypse .... 76*
*Black Labyrinth .... 55*
*Silent Striders Tribebook .... 50*
*Axis Mundi .... 97*
*Rage Across the World Vol. 2 .... 101*
*Werewolf Chronicles Vol.1 .... 108*
*Nuwisha .... 90*
*Silver Fangs tribe Book .... 50*
*Litany of the Tribe Vol 1 .... 101*
*The Essential WOD .... 81*
*Frontiers Secrets .... 76*
***Star Gazers .... 58***
***Kinfolk .... 86***

***Werewolf Wild West RPG .... 151***
***Screen .... 92***
***Pocker Deck .... 66***

**Mage, le livre des règles .... 179**
L'Ecran + une aventure .... 63
La Trame du Destin .... 102
Technocratie: Progeniteurs .... 67
Le Livre des Ombres .... 154
**La Toile Numérique .... 128**
***Mage 2nd Edition .... 151***
*Mage 2nd Edition Screen .... 81*
*Fragile Paths .... 58*
*Horizon: Stronghold of Hope .... 81*
*Mage Tarot Deck .... 126*
*A Book of Shadows .... 97*
*Verbena .... 54*
*Virtual Adepts .... 54*
*Void Engineers .... 54*
*Akashic Brotherhood .... 54*
*Cult of Ecstasy .... 54*
*The Chaos Factor .... 81*
*Technocracy: Progenitors .... 54*
*Iteration X .... 54*
*New World Order .... 54*
*The Book of Madness .... 81*
*Book of Crafts .... 97*
*Mage Chronicles Vol.1 .... 118*
*Dreamspeakers .... 54*
***Storytellers Guide .... 97***
***Order of Hermes .... 54***
***Technocracy Syndicates .... 54***
***Mage Chronicles Vol. 2 .... 115***

***Millennium's End v2.0 .... 128***

**Mekton Z + .... 132**
**Mutant Chronicles .... 192**
La Confrérie .... 142
Imperial .... 142
Le Manuel du Franc-Tireur .... 108
Capitol .... 132
***Mutant Chronicle 2nd Ed. .... 180***
*Ilian: The Mistress of the Void .... 64*
*Beyond the Pale .... 58*
*The 2nd Directorat .... 83*

**NEPHILIM 2 .... 265**
Sc. Occ. 1, 2 ou 3 .... 120
Le livre noir .... 85
Les Arturiades .... 180
Ecran Néphilim II .... 95
Selenim .... 179
L'Atalante Fugitive .... 114
Les Arcanes 1 à 12 (l'unité) .... 35
Romans .... 42
L'apprenti .... 86
**Rose-Croix .... 170**

**Nightprowler .... 255**
**Mémoires de sang .... tel**

***Noir: The Film Noir RPG .... 170***

***Over The Edge 2nd Ed. .... 160***
Forgotten Lives Adventures .... 102

***Palladium RPG 2nd Ed. .... 160***

**Pendragon .... 236**
Montagnes Sauvages .... 137
*Land of Giants .... 120*
*Lordly Domains .... 128*
*Arthurian Companion .... 96*

**Polaris .... 189**
Écran .... 90
Carte .... 81
Le Guide des Profondeurs .... 94
**Pirates .... 120**
**Dossier Confidentiel .... Tel**

**Rêve de Dragon .... 190**

***Rifts .... 160***
*Rifts SourceBook .... 77*
*England .... 102*
*Africa .... 102*
*Mercenaries .... 102*
*Japan .... 128*
*The Juicer Uprisings .... 109*
***Lone Star .... 109***
***World Book 14 : New West .... 134***
***World Book 14 : Spirit West .... 134***
***World Book 16 : Fed. of Magic .... 83***
***Coalition Navy .... 73***

**Rolemaster**
Manuel des Combats .... 68
Man. des Perso. et Camp. .... 103
Manuel des Sorts .... 120
L'Ecran de RM .... 58
Créatures & Trésors .... 124
Companion I .... 105
Companion II .... 126
Companion III .... 119
Companion IV .... 111
L'Horreur d'Orgillion .... 63
Compagnon du Combattant .... 128
**Compagnon du Mage .... 145**
**Compagnon VII .... Tel**
***Rolemaster Std Rules .... 192***
*Companion Set .... Tel*
*Arms Law Standard Revised .... 102*
*RM Player Guide .... 64*
*Rolemaster Spell Law 3rd Ed. .... 128*
*Rolemaster Talent Law .... 115*
*Weapon Law .... 115*
*Rolemaster Annual 96 .... 64*
*Black Ops .... 102*
*Martial Arts Companion .... 115*
*Essence Companion .... 115*
*Shades of Darkness .... 93*

**Runequest .... 230**
**Trolls .... 208**

**Shaan .... 189**
**Archeos .... Tel**
Les Humains .... 123
Le livre de Schemes .... 113
Écran .... 90

**Shadowrun 2nd Ed .... 237**
**Shadowrun France .... 157**
**Témoin Occulaire .... 104**
Ecran Shadowrun .... 59
Le Guide de Seattle .... 189
Le Grimoire .... 161
Le Démon dans la bouteille .... 85
La Reine Euphoria .... 85
Guide de l'Amérique du Nord .... 170
Les voleurs de narcopuces .... 94
La Dame de Coeur .... 80
Nations Americains d'Origine .... 204
Alerte Rouge .... 104
Elven Fire .... 103
Tir Tairngire .... 204
**Des Pourris et des Ombres .... 94**
**Chien de Guerre .... 141**
*Shadowtech .... 96*
*Cybertechnology .... 96*
*Awakenings: New Magic .... 96*
*Dunkelzahn's Secrets .... 96*
*Virtual Realities 2.0 .... 115*
***The Shadowrun Companion .... 96***
***Missions .... 96***
***Underworld Sourcebook .... 96***
***Mob War .... 77***
***High Tech & Low Life .... 128***
***Target UK .... 96***
***Rigger II .... 108***
***Predator & Prey .... 96***

**S-Q-U-A-D-S .... Tel**

**Star Wars 2nd Ed. .... 192**
**Star Wars 2nd Ed. révisée .... 246**
**Le Guide de la B. des Jedis .... 165**
Le Guide de l'Empire .... 113
Le Guide de l'Alliance .... 132
Pluie d'Etoiles .... 65
Les Récupérateurs .... 65
Manuel du Général Cracken .... 81
Le Domaine du Mal .... 71
Le Guide Etoile de la Mort .... 98
Manuel du Maître de jeu .... 115
Ecran du maître de jeu .... 81
Supernova .... 129
Le Guide de la Trilogie .... 180
Cargos Interstellaires .... 129
Eclaireurs .... 129
L'enlèvement de Crying .... 75
Fragments Bordure Extérieure .... 104
Guide de l'Heritier de l'Empire .... 151
**Les étoiles jumelles de Kira .... 104**
**Mort ou Vif .... 104**
***S.W. RPG Revised (couleur) .... 162***
*Fantastic Technology .... 96*
*Galaxy G. 1 à 9, 11, 12 (l'unité) .... 96*
*G. G. #10: Bounty Hunter .... 115*
*Wanted by Cracken .... 96*
*Gamemaster Handbook .... 115*
*Heroes and Rogues .... 115*
*Miniatures Battles 2nd Ed. .... 115*
*Rebel Sourcebook, 2nd Ed. .... 141*
*Imperial Sourcebook 2nd Ed. .... 141*
*Planets Collection .... 160*
*Jedi Academy Sourcebook .... 141*
*Kathol Rift .... 96*
*Shadows of the Empire .... 141*
*The Throw Trilogy .... 160*
*The Darkstryder Campaign .... 192*
*The Truce at Bakura .... 141*
*Shadows Empire: Planet Col. .... 96*
***Star Wars Live Action RPG .... 128***
*Tales of the Jedi .... 160*
*Pirates and Privateers .... 115*
*Classic Adventures #4 .... 128*
*Star Wars Instant Adventure .... 96*
*S.W.Adv Journal Vol v.1 #1 à 13 .... 77*
*Fantastic Tech. : Droids .... 96*
*Hires of scums & villainy .... 115*
*The Mos Eisley Box Set .... 224*
*Imperial Double Cross .... 64*
*Black Sands of Sokorro .... 115*
*Cracken's Fret dossier .... 120*
***Secret of the Sisar run .... 90***
***Adventure Journal #14 .... 77***

***Traveller RPG .... 160***
*Starships .... 128*
*Central Supply Catalog .... 147*
***Alien Archives .... 147***
***Milieu O: The Third Imperium .... 147***
***First Survey .... 147***
***Pocket Empires .... 139***
***Psionic Institutes .... 139***
***The Long Way Home .... 78***

**Vampire, le livre de règles .... 171**
Vampire, l'écran .... 59
Des Cendres aux Cendres .... 92
Les Liens du Sang .... 58
Chicago by Night .... 149
Succubus Club .... 135
Diablerie au Mexique .... 89
Le Guide des Joueurs .... 171
Le livre de Clan au choix .... 103
Milwaukee by Night .... 128
Le livre du Conteur .... 145
PortFolio .... 180
**Livre du Clan Gangrel .... 103**
***Vampire 2nd ed .... 151***
*Vampire 2nd screen .... 54*
*Dirty Secrets Black Hand .... 97*
*The Inquisition .... 64*
*Clanbook / Le volume .... 54*
*Player's guide to the Sabbat .... 81*
*Hunters hunted .... 54*
*Player's Guide 2nd ed .... 118*
*Los Angeles by Night .... 97*
*DC by Night .... 97*
*Berlin By Night .... 75*
*Storyteller's handbook .... 91*
*Storyteller Guide Sabbat .... 75*
*Prince's Primer .... 58*
*Elysium: The Elder Way .... 81*
*Book of Nod .... 58*
*Vampire Diary: The Embrace .... 76*
*Chicago Chronicle vol. 1 .... 118*
*Chicago Chronicle vol. 2 ou 3 .... 108*
*Montreal by Night .... 81*
*Ghouls : Fatal Addiction .... 81*
*ClanBook Giovani .... 54*

Pins des Clans (au choix) .... 29
T-Shirts White Wolf .... 109
**Verre (1/clan) .... Tel**

**Vampire: l'Age des Tén. .... 197**
***Vampire: the Dark Ages .... 151***
**Écran .... 81**
**Livre des secrets du conteur .... 120**
**Liber Constantinopolis VF .... Tel**
*Dark Ages Screen .... 54*
*Storyteller's Secrets .... 81*
*Constantinople by Night .... 81*
*Cappadocian .... 64*
***Dark Age Companion .... 108***
***Liege, lords & lackey .... 81***
***Clash of Will .... 43***
***Libellius Sangginis 1 .... 76***

***The Masquerade***
*Masquerade Book of Props .... 81*
*Elder's Revenge .... 97*
*Laws of the Night .... 58*
*Oblivion .... 81*
*Liber des Goules .... 58*
*Laws of the wilds .... 81*
***The Long Night .... 62***

**Monde des Ténè.: France .... 189**
*Gypsies .... 76*
*World of Darkness: Outcasts .... 81*
*Destiny's Price .... 81*
*WoD Combat Book .... 81*
*World of Darkness 2nd Ed. .... 97*
*Midnight Circus .... 76*
*WoD: Mummy 2nd Ed. .... 91*

**Warhammer .... 180**
P.e.r.s.o.n.n.a.g.e .... 88
Mort sur le Reik .... 150
Le Pouvoir derrière le Trône .... 132
Middenheim .... 113
Kislev .... 142
Repose sans paix .... 123
Empire en Flammes .... 142
Le Seigneur des Liches .... 113
Ecran .... 36
1er Compagnon .... 113
Le Feu dans la Montagne .... 113
Le Sang dans les Ténèbres .... 104
La Mort sur son rocher .... 104
Guerre au Royaume des Nains .... 113
Sombre aile de la mort .... 123
Le Château de Drachenfels .... 123
Pour la Gloire d'Ulric .... 167
Le Nouvel Apocryphe .... 142
**L'Agonie du Jour .... 154**

***Waste World RPG .... 160***
**Shogunate .... 90**

**Wraith: Le Néant .... 208**
Ecran Wraith .... 94
Guide du Joueur .... 161
Midnight Express .... 104
***Wraith Second Ed. .... 151***
*Wraith Second Ed. Screen .... 81*
*The Quick and the Dead .... 64*
*The Hierarchy .... 64*
*Dark Kingdom of Jade .... 81*
*Dark Kingdom of Jade Adv. .... 81*
*Haunts .... 81*
*Artificers .... 64*
*Sandmen .... 64*
*The Risen .... 64*
*Dark Reflections: Spectres .... 54*
*Guildbook: Masquers .... 64*
*Shadow Players Guide .... 97*
*Charnel House of Europe .... 81*
*Haunters .... 64*
*Mediums .... 76*

## WARGAMES

**Victoire de Pyrrhus .... 117**
**Rivoli .... 351**
Alexandria .... 269
Iena 1806 .... 278
Révolution Française .... 306
Scandinavia .... 306
Vicksburg 1863 .... 250
Saratoga .... 174
*Pegasus Bridge (ASL) .... 198*
*Battles for North Africa .... 228*
*War in the Desert .... 528*
*Barbarossa : Army Group S. .... 282*
*Flint & Steel .... 234*
*All Quiet on the W. front .... 234*
*ASL Annual 97 .... 165*
***The Great Rail Wars .... Tel***

## WARGAMES Fantastiques

Warzone .... 237
***Warzone compendium .... 170***
Figurines .... Tel

**DemonWorld .... 374**
**Livre Armée .... Tel**

**WARHAMMER Nelle Ed. .... 465**
Armées Chaos .... 228
Codex .... 142
Chevalier Sinople .... 123
Seigneur Dragon Haut Elfe .... 304
Eltharion sur Griffon .... 228
Orion, Roi de la Foret .... 152
Trone du Pouvoir Nain .... 199
Louen Cœur de Lion .... 199
Pretre Mage Slaan .... 304
Ariel, La reine de Loren .... 152

***WARHAMMER 40.000 .... 465***
Dark Millenium .... 285
Codexs .... 142
Moto d'assaut Space Marine .... 123
Escouade du Chaos .... 152
Berzerks de Khorne .... 71
**Motojet Vyper .... 142**

**NECROMUNDA .... 465**
Outlanders .... 266
Gang (au choix) .... 123

**SPACE HULK .... 465**
**WARHAMMER QUEST .... 465**
**TALISMAN .... 369**
Pour tout renseignement concernant la Gamme G.W., nous contacter

## MAGAZINES

Inquest .... 25
Scrye .... 25

## Jeux de Cartes

Boite/Booster

**Services Compris .... 108**

**Pirates des Caraïbes .... 108**

**Orques & Trolls .... Tel**

**Alien vs Predator**
Starter .... 645 .tel
Booster .... 637 .tel

***BABYLON V***
***Starter .... 645 .60***
***Booster .... 280 .13***

***Dune***
***Eye of the Storm Starter .... 552 .52***
***Eye of the Storm Booster .... 576 .17***

**Imajica**
Starter .... 540 .tel
Booster .... 540 .tel

**Guardians**
Starter VF .... 55
Booster VF .... 16
Dagger Isle .... 16
Necropolis Park .... 12

***Legends of the Five Rings***
Anvil of Despair Starter .... 524 .48
Anvil of Despair Booster .... 485 .15
Crimson and Jade Start. .... 524 .48
Obsidian Ed. Starter .... 524 .48
Obsidian Ed. Booster .... 485 .15
The Battle of Beiden Pass .... 159
**Scorpion Coup .... Tel**

**Mythos**
Dreamlands Starter .... 492 .53
Dreamlands Booster .... 584 .17
New Aeons Starter .... 492 .53
New Aeons Booster .... 584 .17

**Shadowrun**
Starter .... 492 .53
Booster .... 570 .17

***Star Wars***
Starter .... 569 .53
Booster .... 546 .16
A New Hope .... 599 .18
Dagobah .... 798 .15

**Le Seigneur des Anneaux**
**Guide des Sorciers .... 154**
Starter VF .... 399 .44
Booster VF .... 479 .15
10 Boosters + 2 offerts .... 150
Middle-earth: Dark Minions .... 462 .14
**The Lidless Eye Start .... 439 .48**
**The Lidless Eye Boost .... 490 .14**
**Dragons VF .... 479 .15**
10 Boost. Dragons + 2 offerts .... 150
**Against the Shad. Boost. .... 650 .20**

**SPELLFIRE**
Starter VF .... 75
Booster VF .... 21
Dragonlance Boosters .... 472 .14
Ravenloft Boosters .... 472 .14
Forgotten Realms Boosters .... 472 .14
Underdark Boosters .... 472 .14
Powers Booster .... 472 .14
Runes & Ruins Booster .... 522 .14
Birthright Boosters .... 522 .14
Night Stalkers Boosters .... 522 .14
Draconomicon Boosters .... 522 .14

***StarTrek Dice Game***
Fed. Gal. Class Starship .... 547 .96
Klingon Var'Cha Class Cru. .... 547 .96

***Vampire: The Eternal Struggle***
Starter .... 510 .48
Booster .... 486 .15
V:TES Dark Sovereigns .... 540 .13
V:TES Ancient Hearts .... 540 .13
Darkness Unveiled .... 102

***X-Files - The Card Game***
X-Files Starter .... 547 .50
X-Files Booster .... 516 .15

**Netrunner**
Starter VF .... 99
Booster VF .... 16
Proteus .... 16

## MAGIC

**MAGIC VF**
Encyclo Magic l'Assemblée .... 139
**•Tempête**
Starter + 1 boost T.N. offert .... 59
10 Start. + 2 offerts + 2 Boost. .... 590
Booster .... 19
10 boosters + 2 offerts .... 190
30 boosters + 6 offerts .... 569
**•Aquilon VF**
Booster .... 19
10 boosters + 2 offerts .... 190
30 boosters + 6 offerts .... 569
**•Magic 5ème Ed./Mirage**
Starter + 1 boost T.N. offert .... 59
10 Start. + 2 offerts + 2 Boost. .... 590
Booster .... 19
10 boosters + 2 offerts .... 190
30 boosters + 6 offerts .... 569
**•Magic 4ème Ed.**
Starter + 1 boost T.N. offert .... 59
8 Starters + 2 offerts .... 472
Booster .... 19
10 boosters + 2 offerts .... 189
30 boosters + 6 offerts .... 569
**•Visions**
Booster .... 19
10 boosters + 2 offerts .... 190
30 boosters + 6 offerts .... 569
**•Renaissance**
Booster .... 11
15 Boosters + 5 offerts .... 165
45 Boosters + 15 offerts .... 540
**•Terre Natale**
Booster .... 11
15 Boosters + 5 offerts .... 165
40 Boosters + 20 offerts .... 479
•Boite Magic pour débutant .... 85
***MAGIC VO***
**•WeatherLight (Aquilon VO)**
Booster .... 19
10 boosters + 2 offerts .... 190
30 boosters + 6 offerts .... 569
**•Magic 5th Ed.**
Starter + 1 boost T.N. offert .... 59
10 Start. + 2 offerts + 2 Boost. .... 590
Booster .... 19
10 boosters + 2 offerts .... 190
30 boosters + 6 offerts .... 569
**•Visions**
Booster .... 19
10 boosters + 2 offerts .... 189
27 boosters + 9 offerts .... 513
**•Fallen Empires**
Booster .... 12
10 boosters + 2 offerts .... 120
45 boosters + 15 offerts .... 539
**•Mirage**
Starter + 1 boost T.N. offert .... 59
8 Start + 2 offerts + 2 boost. .... 472
Booster .... 19
10 boosters + 2 offerts .... 189
27 boosters + 9 offerts .... 513

## ACCESSOIRES

**Circuit Formule Dé .... 104**
Boite de 7 dés Assortis .... 26
Tube de 7 dés géants .... 49
Bourse Cuir .... 29
Bourse Velour .... 13
DeckProtector dos noir (100) .... 61
Packs de 40 Pierres + bourse .... 29
Classeur Ultra-Pro .... 46
Feuille portes cartes (9 cartes) .... 1,50
Feuille portes cartes (6 cartes) .... 2
Portfolio 4 pochettes .... 27
Portfolio 9 pochettes .... 39
Deck Protectors (100) .... 44
100 por. cart. souples Ultra-Pro .... 10



**DEAD LANDS**
**190F**
**Collisimo Offert**

**PROMO NOËL**
**•Dark Minions VF**
**•White Hand**
**TEL**

**Bataille des JEDI**
**165F**

**DEMON WORLD**
**LIVRE ARMÉES**
**PROMO**
**TEL**

**LA GRANDE GUERRE**
**360F**
**Collissimo Offert**

**FORMULE DÉ**
**+1 Circuit au choix**
**279F**
**collisimo Offert**

**En décembre, le père noël est chez nous et vous offre un avoir de 50F pour toute commande***



## FRAIS DE PORT

• GRATUIT pour toute commande supérieur à 450F (Franco)
• Colissimo (48H) 35F • Contre Remboursement + 35F
• DOM TOM 49F

## COMMANDES

• Par Courrier, accompagné d'un chèque ou mandat du montant de la commande
• Par Téléphone, en indiquant votre N° de C.B. ou en Contre Remboursement
• Nos prix sont valables jusqu'au prochain numéro et dans la limite des stocks

*** sur toute prochaine commande supérieure à 450F, avoir déduit.**

Les jeux en V.O. sont en italiques, les nouveautés en Gras — Document non contractuel — Nos prix sont suceptibles de changer sans préavis




# Eléckazë




Au palmarès des jeux français mal connus, *Eléckazë* est bien placé, en raison sans doute d'une publicité quasi inexistante. Pourtant, cinq ans après sa sortie, ce jeu de rôle est toujours présent dans les boutiques et les suppléments se succèdent. Il doit bien avoir des qualités pour avoir survécu à ces premières années d'existence. Portrait d'un monde médiéval-fantastique sombre et brutal.

## Le livre de base

En 1992, Ormekiane Productions nous invitait à un voyage dans un monde échiquier sur lequel deux Entités s'affrontent au travers de races destinées à se livrer des guerres dont elles ignorent la portée réelle. Après des éternités de guerre totale, une des entités est presque anéantie. Mais, au cours de la guerre d'Armaguedon, elle libère la Magie, qui s'oppose à l'Entité victorieuse malgré trois autres Armaguedons lancés par cette dernière. En 387, après le Dernier Armaguedon, les personnages découvrent Eléckazë, l'élément central d'un système de planètes aujourd'hui régies par une Entité et un Maître de Magie.

À la base, vous ne serez pas surpris d'incarner des elfes, des humains ou d'autres races plus ou moins classiques qui peuvent exercer des classes – pardon – des métiers communs à tous les mondes d'heroic fantasy. Classique, d'accord, mais du classique bien géré avec un système des plus complets reposant sur des pourcentages liés aux caractéristiques et modifiés par les compétences. Seul reproche : le système de création d'un mage est assez bancal et les sorts à sa disposition sont plus que limités.

La présentation du monde est très bien détaillée : cartes, description des royaumes, historiques précis et une nette mise en avant du tiers oriental d'Eléckazë. En parallèle avec la description du monde, le livre de base présente un bestiaire des plus succincts et un peu fourre-tout qui rappelle le *Guide du maître* 1re édition d'*AD&D*.

Pour finir, un petit scénario d'introduction sert de prologue à une grande quête à travers Eléckazë...

## Les suppléments

Après la sortie d'un écran à l'illustration assez peu réussie, Ormekiane Productions n'abandonne pas ses aventuriers et leur livre, un an plus tard **Le Prophète et le Dragon**. On y découvre de nouvelles races et de nouvelles classes qui font le bonheur... des meneurs de jeu (les plus puissants seront surtout des PNJ). La partie la plus intéressante est la suite de la description d'Eléckazë, toujours aussi précise, mêlant données géographiques et historiques. Puis vient la première partie d'une grande campagne, la quête des Joyaux-Étoiles, qui vise à récupérer de petits joyaux qui pourraient prévenir un Armaguedon prochain, dont on parle de plus en plus. Un petit côté *Pierres du Destin* de *Warhammer*? Noooon.

Après un calme relatif de six mois, Ormekiane comble la lacune du livre de base avec **Magies**, un supplément dont le titre parle de lui-même. Petite introduction sympa sur les mondes des Maîtres de la Magie, puis plat de résistance avec nouvelles classes de mages et nouveaux sorts « de la mort qui tue », malheureusement peu utilisables car très restrictifs, et peu nombreux : arrivé au cinquième cercle (ce qui est un niveau assez haut) un mage a le choix dans une liste de trois sorts ! Ce supplément n'a-t-il pas été tronqué au dernier moment ?

**Entre Ombre et Lumière** arrive en 1995. Il décrit à fond le tiers occidental d'Eléckazë, propose de nouvelles règles de combat de masse (ou de tout seul au fond d'une ruelle sordide). Gros point fort : une sorte de guide touristique des sites les plus remarquables et les plus mystérieux d'Eléckazë. Ce guide est une véritable mine d'idées de scénarios et de légendes qui égayeront les longues soirées d'hiver dans les auberges des steppes glacées. Enfin, les joueurs, s'ils ont récupéré un ou deux joyaux dans les épisodes précédents, auront de quoi continuer leur quête épique. La suite de la campagne des Joyaux-Étoiles ne les décevra pas !

Début 1996, les Entités se manifestent avec aigreur et demandent un droit d'expression qu'elles obtiennent avec **Armaguedon**, un très bon supplément ! Il offre une excellente description de ces êtres étranges aux pouvoirs fantastiques avec, en plus, une armée de PNJ allant du familier de base au démon majeur en passant par les serviteurs du Chaos et de la Loi, et une légion de protagonistes hallucinants qui rendent les plans du système d'Eléckazë beaucoup plus variés et intéressants. Ce n'est pas tout. En effet, si vous voulez jouer l'influence des religions, un bon chapitre les traite avec leur historique, leurs relations et leurs motivations ! Enfin, la quête des Joyaux-Étoiles continue et un plan magistral d'une portée époustouflante vous est dévoilé. Ce plan est d'ailleurs peut-être un peu trop machiavélique et mystique pour de « petits » aventuriers.

**Terre** est le dernier supplément paru, il clôt le cycle et fait d'*Eléckazë* un jeu complet. Pour évaluer son intérêt, deux possibilités : soit vous avez entrepris la quête des Joyaux-Étoiles et aimeriez bien la finir : ce supplément est alors indispensable. Soit vous vous foutez complètement de cette quête, et ce n'est pas grave car *Terre* décrit un nouveau continent fort intéressant où vous pourrez envoyer vos nomades de joueurs. Gagnant sur tous les plans...

## En conclusion

Une pincée de Jeunes Royaumes, un soupçon de Tanæphis, une goutte de Terre du Milieu, le tout relevé à la sauce *Warhammer*, Eléckazë n'est pas vraiment un univers original, mais il compte parmi les mondes les mieux décrits du jeu de rôle, et c'est ce qui en fait la force. L'attention portée aux détails ne peut que surprendre le néophyte et charmer le vieux routard. La richesse des informations (background, métiers, races) permet de bâtir des interactions originales, génératrices d'aventures. Et dans la campagne, les petits secrets des puissants, révélés aux personnages au fur et à mesure, les sortent vraiment de la masse et les impliquent de plus en plus dans les jeux du pouvoir. Certes, le système est un peu complexe, la magie demande une sérieuse révision, mais quel jeu peut se targuer d'être parfait ? Non, les seuls défauts d'*Eléckazë* sont son illustration déplorable (j'exagère : elle progresse régulièrement d'un supplément à l'autre, mais en jouant, c'est surtout l'écran qu'on voit en permanence...) et sa mise en page un peu chaotique. Mais peu importe le flacon pourvu qu'on ait l'ivresse...

**Mathieu Guthinger**

# SPÉCIAL MYTHOS ARKHAM







## Viva la Ville !

Suivez le guide. Alexandrie, Arkham, R'lyeh, Ponape : Mythos offre un sélection exhaustive des endroits les plus glauques et les plus exotiques de la planète Cthulhu. Où aller ? Comment s'y rendre ? Combien de temps rester sur place ? Quelles sont les formalités à accomplir ? Autant de questions que vous ne manquez certainement pas de vous poser. Comme il n'existe pas encore de guide du Mythard, voici quelques précieux conseils pour vos prochaines vacances. En construisant votre jeu, essayez de vous limiter à une seule région (au grand maximum deux). Prenez énormément de cartes de la même région ou, encore mieux, beaucoup de lieux dans la même ville. Vous pouvez même essayer de ne mettre que des cartes d'une seule ville. Arkham offre ainsi une panoplie de lieux suffisamment riche pour occuper votre investigateur durant toute une partie (c'est également la seule ville qui compte même un hôpital psychiatrique). A l'inverse, pour les globe-trotters, un jeu constitué de villes éparpillés sur et sous la planète ainsi que dans le cosmos peut constituer un challenge intéressant. N'oubliez pas de prévoir un nombre de moyens de transport important et privilégiez les lieux lointains qui vous protègent des sorts et des événements joués par votre adversaire (Celeano, Temple d'Atlantis etc...). Vous pouvez également donner un thème à votre voyage en ne choisissant, par exemple, que des villes et des endroits maléfiques. Votre jeu sera donc à la fois " spécial ville " et " spécial evil ". Evil, vous voyez ?

## Delirium Mythus, idées les plus folles autour de mythos




Imaginez... Vous êtes maître de jeu de l'Appel de Cthulhu (ne riez pas ça arrive à des gens très bien) et votre horde d'investigateurs décide de faire une halte surprise dans une ville paumée du Missouri, histoire d'y refaire le plein de cartouches, d'eau bénite et de bandages " spécial premiers soins ". Normalement, le dialogue autour de la table devrait rapidement ressembler à cela : " Comment qu'y s'appelait déjà le bar devant lequel on s'est arrêtés ?.. " " Quel bar ?... C'était pas une bibliothèque ? " " Bon d'accord : dans cette église, le prêtre est absent... Mais il y a bien une autre église dans ce bled ? " " Alors là... Donc... On repasse devant la bibliothèque? " " Est-ce que, par hasard, dans cette ville, il y aurait une forêt proche d'une rivière qui passerait près du cimetière ? " " Parce que là, on est toujours pas allés à la bibliothèque ?! " Stooop ! Arrêtez tout et munissez-vous de votre paquet de Mythos : c'est si simple d'improviser une ville avec votre jeu préféré ! Vous tirez au hasard 4 ou 5 lieux en tenant compte de leurs caractéristiques (présence d'eau, d'un cimetière, d'un grimoire, d'un objet...). Vous ajoutez, si vous le souhaitez, un livre quelque peu ésotérique dans la (fameuse) bibliothèque, voire un personnage allié ou ennemi potentiel au café du coin. Au fur et à mesure de la visite du groupe de vos futurs aliénés mentaux, vous disposez-le tout sur un plan rapidement griffonné... Et le tour est joué ! Merci qui ? Merci Mythos !

## L'invocation du mois : Le Caire

Envie de soleil, de ruelles étroites et de sable chaud ? Le Caire est l'endroit idéal pour vous refaire une petite santé mentale. Du souk à la mosquée en passant par l'université, nombre de lieux vont permettre à votre investigateur préféré d'éviter la camisole de force. En plus, si vous pouvez même y faire un peu de tourisme. En effet, Le Caire se trouve à un battement d'ailes de Byakhee du Sphinx ou du tombeau de ce bon vieil Akhenaton. Des endroits mythiques où vous pourrez invoquer les petites bêbêtes de votre choix et vous faire un nombre monstrueux de souvenirs en vue de la soirée diapos de la rentrée.




Comme nous savons que vous ne reculez devant rien, nous vous proposons aujourd'hui la visite guidée d'un jeu qui entraînera votre investigateur à l'assaut de deux villes de légende : Innsmouth et Y'ha-Nthlei. L'une est le bastion de la terrible famille Marsh et l'autre rien de moins que la cité engloutie des Profonds, proche des côtes de Nouvelle-Angleterre. Avant de vous attaquer à ces deux places fortes, n'oubliez pas de glisser dans votre jeu des cartes qui vous permettront d'être aussi à l'aise sur terre... que sous l'eau ! Cette campagne de jeu vous posera deux difficultés majeures : pour trouver un allié soldat, il vous faudra vous rendre en Europe et vous devrez d'abord accomplir votre aventure à Dunwich avant de plonger vers celle de Y'ha-Nthlei.

**Votre investigateur** : le Fier Sous-Marinier Prussien.

**Aventures (21 points)** : Luttez Contre l'Ordre, A l'Assaut de Y'ha-Nthlei.

**Lieux :**
*A Dunwich :* La Demeure des Marsh, Compagnie d'Affinage Marsh, Ordre Ésotérique de Dagon, Récif du Diable, La Maison des Waite, Cimetière de Christchurch, Église de la Foie Baptiste, Salle de Réunion, Courrier d'Innsmouth, Cimetière de South Woods Memorial, Y'ha-Nthlei.
*En Europe :* Jermyn House, Auberge de la Tête du Chevalier, La Salle des Ventes, Le Bureau du Docteur Freud.

*Quelques asiles pour la SAN :* Asile de Sefton, Asile d'Aliénés, Clinique Privée de Conanicut Island, Asile de Fous d'Huntingdon.

**Alliés** : Barnabas Marsh, Robert Marsh, Abigail Winthrop Marsh, Jeremiah Brewster, Capitaine Edward Norrys, Capitaine Karl Heinrich, Eusapia Paladino, Lord Edward Dunsany, Erich Zann.

**Monstres** : 4 Profonds ou plus, 2 Larves Stellaires de Cthulhu, Père Dagon, Mère Hydra, Shoggoth.

**Sortilèges** : Baiser de Dagon, Flétrissement, Barrière de Naach-Tith, Hymne de Nyhargo, Brume de R'lyeh, Trou de Mémoire, Signe de Barzai, Résurrection.

**Grimoires et Objets** : Cthaat Aquadingen (allemand), Texte de R'lyeh (atlante), Sphère de Nath, Disque des Hyades, Dynamite, Scaphandre de Plongée (2), Joyau des Profonds, Épée de Parcelse.

**Événements** : Lune Croissante, Pleine Lune, Typhon, Le Masque d'Innsmouth, Hydrophobie, U-Boot (2), Titanic, Dirigeable (2), Cargo à Vapeur, Chien de Tindalos, Rencontre Impromptue.




La différence entre les cartes de Mythos et celles d'autres jeux, c'est que certaines d'entre elles sont bien réelles... C'est le cas de bon nombre de villes-clefs du mythe par exemple. Peut-être avez-vous ainsi déjà visité les catacombes de Paris ? Ou bien encore le British Museum ? Arpenter les rues de Providence est aussi chose possible et ceux qui ont eu la chance de s'y rendre disent d'ailleurs que cette ville de Nouvelle-Angleterre a su conserver tout son mystère lovecraftien... Se promener dans le Cimetière du Nord ou encore sur les docks de Boston n'est malheureusement pas accessible à tout le monde. Ne désespérez pas et jetez plutôt un coup d'oeil à quelques sites Internet... Eh oui, aujourd'hui , on peut s'offrir un véritable Mythos Tour Operator tout en restant bien au chaud devant son écran... Et pour organiser votre voyage, l'un des meilleurs site est certainement The Lovecraft Archive : tapez http://www.primenet.com/~dloucks/hpl/.

Xavier Soult et Laurent Vidal



# Soirées

## Portrait de famille

Et si au lieu d'aller passer le réveillon chez tante Germaine, vous innoviez un peu ? Moyennant une centaine de francs et quelques préparatifs, vous pouvez vous offrir une soirée dépaysante à mener l'enquête avec une bande de copains...

## De quoi s'agit-il ?

Les Soirées Enquêtes éditées par SPSR sont de petits grandeur-natures* policiers qui se jouent en intérieur. Livrées clé en main, elles sont prévues pour huit ou neuf joueurs plus un organisateur. Avant la partie, ce dernier a pour tâche de trouver un local, de rameuter des participants, de leur faire parvenir leurs fiches de personnages, de préparer de quoi manger, de photocopier les indices à distribuer. Pendant le jeu, il doit jouer son rôle, répondre aux (innombrables) demandes des joueurs, veiller au respect des règles, et parer aux imprévus de dernière minute. Ce n'est pas un travail aussi écrasant que cela en a l'air, à condition d'avoir un minimum de sens de l'organisation.

Les joueurs ont moins de travail : ils n'ont qu'à lire leur personnage pour savoir comment l'interpréter, se trouver un costume, délirer pendant quelques heures... sans oublier de traquer l'assassin, qui se trouve forcément parmi eux. Le temps de jeu prévu est d'une bonne soirée (environ 20 h00/minuit), mais il peut varier sensiblement en fonction des joueurs. Des bavards invétérés peuvent faire durer le plaisir jusqu'à un bon 3 heures du mat', et des débutants paralysés par la timidité, ou trop efficaces, l'écourter de deux bonnes heures.

Il y a des règles, mais elles sont juste suffisantes pour encadrer le jeu sans le paralyser... d'autant qu'un organisateur conscient de ses responsabilités aura à cœur de les alléger (ou de les compliquer) en fonction des goûts des joueurs. Enfin, toutes les Soirées Enquêtes sont conçues pour être jouées dans un espace relativement restreint. Si vous disposez de deux pièces (un salon et un petit coin pour comploter), c'est suffisant ! Mais avec plus de place, ça marche aussi.

## Avec, par ordre d'apparition à l'écran

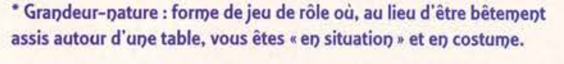
### Série noire à l'encre rouge

**Le thème :** Un célèbre écrivain vivant en reclus invite, pour la première fois, un groupe de connaissances sur son île, au large de la Bretagne. Bien entendu, il est assassiné peu après leur arrivée.

**L'ambiance :** La soirée commence comme un roman d'Agatha Christie. Quant à la suite, ce serait dommage de vous la raconter. Sachez quand même que ce n'est pas seulement un polar anglais un peu poussiéreux...

**A acheter si... :** Vous êtes complètement débutant et que vous voulez vous lancer.

**A éviter si... :** Vous êtes un vétéran de ce genre d'exercice. Car dans ce cas, l'assassin n'est pas franchement difficile à trouver.


* Grandeur-nature : forme de jeu de rôle où, au lieu d'être bêtement assis autour d'une table, vous êtes « en situation » et en costume.



### Cinq cadavres à la Une

**Le thème :** Un tueur psychopathe massacre les principaux animateurs de la première chaîne de télévision. Convaincu que le coupable est parmi eux, un flic enferme les responsables de ladite chaîne (ainsi qu'un syndicaliste et un livreur de pizzas) dans le bureau du p.d.-g. Personne ne sortira tant qu'il n'aura pas mis la main sur le coupable !

**L'ambiance :** Euh... spéciale. D'un côté, c'est une enquête tout ce qu'il y a de plus sérieuse. De l'autre, c'est une caricature féroce (et vraiment pas subtile) d'un certain nombre de personnalités. Certains adoreront l'idée de jouer un homme d'affaires véreux nommé Bernard Carpette, d'autres auront du mal à entrer dans ce ton. Mais honnêtement, ça vaut le coup d'essayer.

**A acheter si... :** Vous êtes un lecteur inconditionnel de Télé 7 Jours.

**A éviter si... :** Vous avez jeté votre télé par la fenêtre il y a quelques mois. Plus sérieusement, même si on s'y amuse beaucoup, elle souffre du défaut inverse de la précédente. Le coupable est carrément très difficile à neutraliser...

### Dieu est mort

**Attention :** Cette Soirée Enquête utilise le background du jeu de rôle *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (*INS/MV*).

**Le thème :** Tout est dans le titre. Dieu vient d'être victime d'un « accident du travail » avec préméditation. Quatre archanges et cinq princes-démons se réunissent pour répondre à la question cruciale : et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ? Accessoirement, ils se demandent tous qui a buté le patron.

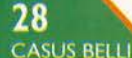
**L'ambiance :** C'est celle qui a fait le succès d'*INS/MV*, un mélange de franc délire et de magouilles politico-catholico-surnaturelles. Son gros point fort est qu'il s'agit de la plus « équilibrée » des Soirées Enquêtes, celle où tous les personnages sans exception ont la même quantité d'infos au départ et les mêmes chances d'en ramasser d'autres. Mine de rien, équilibrer les personnages d'un grandeur-nature est une tâche très difficile. Chapeau, donc.

**A acheter si... :** Vous êtes fan de *INS/MV* et que vous avez envie, pour une fois, de jouer les « patrons », de décider du



*En prévision*

On espère, pour le début de l'année prochaine, **Meurtres sans gravité**, une Soirée Enquête à thème science-fiction qui se déroulera à bord d'une station spatiale...



# Enquêtes

sort du monde et d'envoyer des groupes d'anges et de démons en mission pour récolter des infos à l'extérieur (oui, c'est prévu).

**A éviter si…** : Vous êtes allergique à *INS/MV* ; vous espérez convaincre l'aumônerie du lycée de vous prêter un local pour jouer. A part ça, je ne vois pas.

## Ovni soit qui mal y pense

A partir de cette Soirée Enquête, on passe d'une présentation en forme de livre (qui impose pas mal de photocopies) à une jolie pochette pleine de feuilles volantes (qui est un peu plus pratique pour vous repérer, mais qui impose aussi des photocopies, du moins si vous ne voulez pas récupérer vos originaux constellés de taches de café).

**Le thème** : Un éminent archéologue réunit un groupe de personnalités pour leur montrer sa « preuve de l'existence des extraterrestres ». Ça ne rate pas, il est assassiné juste avant. Qui est le coupable ? Et où est la preuve ? Et d'ailleurs, qu'est-ce que c'est ?

**L'ambiance** : Plus que les autres Soirées Enquêtes, *Ovni soit qui mal y pense* est une galerie de portraits de déjantés en tout genre (bon, d'accord, *Cinq cadavres à la Une* remporte la palme dans cette catégorie aussi). Et plus les personnages sont barges, plus vous avez intérêt à les confier à des joueurs aux épaules solides.

**A acheter si…** : Vous aimez les histoires tordues et les extraterrestres.

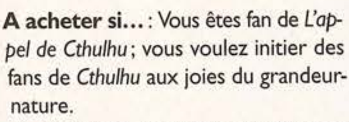
**A éviter si…** : A part une violente allergie à *X-Files*, je ne vois pas de contre-indication.

## L'ivresse des profondeurs

**Attention** : Cette Soirée Enquête utilise le background du jeu de rôle *L'appel de Cthulhu*.

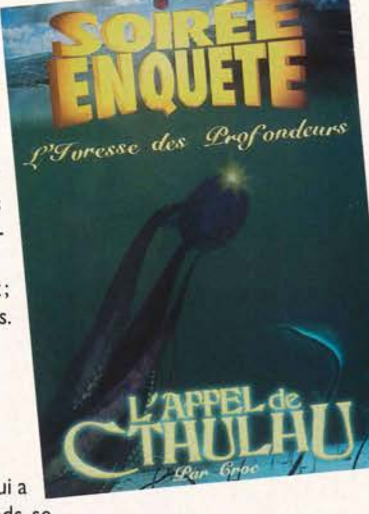
**Le thème** : Chasse au monstre dans les profondeurs du loch Ness ! Un zoologue excentrique invite une bande d'amis à passer le réveillon 1925 à sillonner le loch Ness en sous-marin. Évidemment, pas longtemps après, on retrouve son corps décapité flottant à l'extérieur…

**L'ambiance** : Un étrange mélange entre la soirée mondaine charleston-petits fours au début et le film catastrophe sur la fin, avec une généreuse ration de Cthulhu pour faire le lien. C'est pour le moment la seule Soirée Enquête à se dérouler à une autre époque que la fin du XXe siècle. Évidemment, il est possible de la jouer en jean/baskets, mais si vous voulez vraiment être dans l'ambiance, il vaut mieux faire quelques efforts de costume. La même remarque vaut pour le lieu : créer un bathyscaphe crédible va demander un peu de travail au gentil organisateur.



**A acheter si…** : Vous êtes fan de *L'appel de Cthulhu* ; vous voulez initier des fans de *Cthulhu* aux joies du grandeur-nature.

**A éviter si…** : Vous êtes paresseux ; vous avez des joueurs claustrophobes.




## Les salauds se cachent pour mourir

**Le thème** : Suite à un braquage qui a mal tourné, une bande de truands se retrouvent terrés dans leur planque, avec pour tout butin trois CD-Rom dont ils ne savent pas quoi faire. Ils ont un otage, mais cela ne suffira pas à dissuader la police de donner l'assaut… et de toute évidence, l'un d'eux a trahi. Lequel ?

**L'ambiance** : Tendue. Nos braves truands sont très, très nerveux, et les événements de la soirée ne vont pas les calmer. Cet exercice d'hystérie contrôlée fonctionne mieux avec des joueurs expérimentés et un peu cabotins.

**A acheter si…** : Vous aimez Tarantino, *Reservoir Dogs* et *les Tontons flingueurs*.

**A éviter si…** : Vous faites partie de cette minorité de privilégiés qui ont beaucoup de joueuses dans leurs relations : contrairement à la majorité des autres Soirées Enquêtes, celle-ci fonctionne clairement mieux avec des personnages masculins (il y a un perso féminin, et possibilité de féminiser l'otage et un ou deux truands, mais c'est un pis-aller).




## Les vertiges du Ka

**Attention** : Cette Soirée Enquête utilise le background du jeu de rôle *Nephilim*.

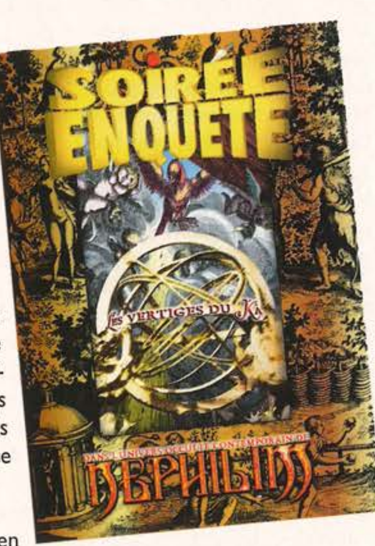
**Le thème** : Un groupe de Nephilim se réunit pour guérir l'un des leurs, sur le point de se transformer en Selenim. L'organisateur du rituel est assassiné avec une épée en orichalque avant d'avoir commencé.

**L'ambiance** : Tout ce qu'il y a de plus *Nephilim*, avec des histoires de réincarnation, des haines qui mijotent depuis plusieurs vies, et ainsi de suite. Il est important de noter qu'elle s'appuie à fond sur le background de *Nephilim* – avec des Selenim, les arcanes majeurs et tout un tas d'autres trucs. Tout ça est bien expliqué au début, mais il est vraiment conseillé de connaître *Nephilim* avant de se lancer.

**A acheter si…** : Vous êtes fan de *Nephilim*.

**A éviter si…** : Les joueurs ne connaissent pas bien *Nephilim* (faites-leur d'abord faire quelques parties sur table).

*Note* : Au moment où j'écris cet article, nous ne disposons que d'une version de travail de cette Soirée Enquête.




**Tristan Lhomme**



# Entre la terre et l'eau : le marais

Le marais-maléfique-où-le-méchant-se-cache-et-qu'il-faut-traverser-avant-d'atteindre-le-trésor est un grand classique des tables de jeu, tous systèmes et univers confondus. C'est aussi un environnement propice à la mise en place d'une ambiance particulière. Or c'est souvent l'ambiance d'une partie qui marque durablement la mémoire des joueurs. D'où ce petit mode d'emploi du marais à l'usage du MJ.

## Premières émotions

Laissez-moi d'abord vous présenter deux amis : Peggy Longues-Jambes, une jeune personne au charme ravageur et Erick Le-Roc, une montagne de muscles ambulante. Ils sont investigateurs engagés par l'Université de Miskatonic ou aventuriers échappés des bas fonds de Newhon, peu importe : ils seront nos cobayes.

Une incursion dans les marais ne s'improvise pas. Peggy et Erick en sont convaincus, ils vont donc préparer méticuleusement leur périple.

Premier point essentiel : le matériel. Il ne doit être ni lourd, ni encombrant. L'équipement de base doit impérativement comprendre des cordes, des perches pour aider à la marche et récupérer les imprudents dans les sables mouvants, de quoi allumer un feu dans des conditions défavorables, une trousse de secours comportant au moins de quoi combattre les « fièvres », des lampes, des vivres et de l'eau potable. Des vêtements secs de rechange peuvent également se révéler utiles pour éviter la pneumonie à nos héros. Peggy devra se passer de tenue chic et Erick de ses haltères. Si vos aventuriers négligent ces précautions élémentaires et s'obstinent à vouloir traverser le marécage en short et un couteau suisse à la main, découragez-les dès le départ en accumulant sables mouvants, trous d'eau et animaux agressifs. On ne plaisante pas avec le marais !

Un autre aspect important est le mode de transport. Peggy et Erick étant bons marcheurs, ils pourront tenter la randonnée pédestre. Les chemins qui s'enfoncent dans le marais mènent rarement quelque part et présentent une nette tendance à finir en cul de sac, sur une étendue d'eau ou de sables mouvants, ou à serpenter à l'infini sans raison. L'aide d'un guide connaissant bien la région est donc in-dis-pen-sable.

Les barques à fond plat suffisamment légères pour être portées à dos d'homme, assez étroites pour se glisser entre troncs immergés, bancs de sable et racines sont idéales. La propulsion est assurée par des pagaies ou une longue perche qui prend appui sur le fond vaseux. Ce type de barque est d'un maniement délicat (combat à bord = tout le monde à l'eau). Encore une fois, seul un autochtone saura s'en servir correctement et, surtout, saura se repérer dans le labyrinthe de canaux et de bras morts.

Il reste à convaincre ce fameux autochtone de bien vouloir accompagner nos amis. Si la réputation du marais est détestable, la tâche sera rude.

L'approche du lieu est très importante : il s'agit, à travers la description, de montrer les changements de l'environnement. Cet univers d'eau et de boue qui s'ouvre devant nos deux héros n'est plus leur élément, il faut le leur faire sentir !

Le premier regard jeté sur le marécage par nos deux intrépides peut varier fortement selon les conditions climatiques. En plein jour et par temps sec, les personnages noteront que le sol devient plus spongieux et que la faune et la flore sont imperceptiblement différentes. La lumière est laiteuse, plus éblouissante et moins directe. Les odeurs sont fortes, émanant des végétaux pourrissant ou des effluves salées, selon le type de marais. Les nuées de moustiques et d'insectes divers et voraces assombrissent le ciel et bourdonnent de manière assourdissante. Les oiseaux qui se nourrissent de ces insectes sont également plus abondants. Les nombreux ruisseaux qui alimentent le marais prennent un cours plus sinueux avant de se perdre définitivement dans la fange. Vous n'êtes pas obligé de noircir le tableau dès le départ : à certaines heures et dans certaines conditions, le marais prend des teintes irisées et féeriques qui peuvent

éblouir les aventuriers (pensez aux tourbières écossaises ou irlandaises).
Tout change s'il n'y a pas de vent, s'il fait froid, ou si la nuit tombe : vous pouvez alors faire intervenir la brume. Les bancs de brouillards qui s'immiscent insidieusement dans le paysage sont propices à toutes les méprises, à tous les fantasmes. Ils perturbent la vision, mais mettent aussi les nerfs à vif – surtout ceux de Peggy, citadine convaincue, qui sursaute au moindre bruit insolite. Le froid humide qui pénètre peu à peu les aventuriers les mieux équipés, les ombres fantastiques des arbustes torturés et les cris d'animaux inconnus, déformés par le brouillard, peuvent suffire à faire frissonner l'explorateur le plus endurci.

## Portrait de famille

Laissons Peggy et Erick vérifier une dernière fois leur paquetage et voyons dans quel bourbier ils vont mettre les pieds. Il existe en effet différents types de marais, selon la région et surtout selon la salinité de l'eau qu'on y trouve.

### Marais et tourbières

Il s'agit d'étendues d'eau douce, alimentées par une multitude de petits ruisseaux ou par un fleuve. Elles peuvent occuper une dépression à l'intérieur des terres ou constituer un estuaire en bordure de mer. La végétation y est pauvre : le plus souvent des herbes hautes (roseaux, papyrus), au mieux des arbrisseaux. Le sol d'une tourbière est acide, les végétaux qui s'y développent sont donc légèrement différents : on y trouve couramment des sphaignes, des hypnes (deux sortes de mousse), des joncs et des plantes carnivores (drosera, dionées...).
Les animaux vivant dans ces marais se sont adaptés par rapport à leurs cousins de la terre ferme : les doigts de leurs pattes sont plus écartés pour moins s'enfoncer dans les terrains gorgés d'eau. On rencontre des échassiers (hérons, savacous), des tortues (la matamata d'Amérique du Sud, une sorte de monstre préhistorique hérissé d'écailles pouvant atteindre 2 mètres de long), des sangsues, des poissons (certaines anguilles amazoniennes qui étourdissent leurs proies par une décharge électrique de 600 volts ; l'arapaima, le plus grand poisson d'eau douce : il peut atteindre 90 kilos pour 5 mètres de long) ou des mammifères (l'hippopotame ; la sitatunga, une antilope qui plonge sous l'eau en cas de danger, ne laissant dépasser que ses naseaux).

### Marais salés

Ces terrains gorgés d'eau salée sont présents sur le littoral. La végétation y est comparable à celle d'un marais d'eau douce : uniquement des hautes herbes et des arbustes. La faune est composée d'oiseaux (l'aigle pêcheur ; le héron butor dont le cri, proche du mugissement du taureau, terrifiait les habitants de la région du Mont-Saint-Michel au XVIIIe siècle), de tortues, mollusques et crustacées.
Dès le Moyen Âge certains de ces marais ont été exploités pour en extraire le sel. Cette véritable richesse était alors un des rares moyens de conserver la viande. « L'or blanc » devint ainsi l'objet de toutes les convoitises, de tous les trafics (ainsi que des taxes et réglementations). Le paysage d'un marais salant est très particulier car il est façonné par l'homme : une succession de petits canaux, barrages et écluses amènent l'eau de mer de bassin en bassin, de moins en moins profonds pour faciliter l'évaporation de l'eau dont la teneur en sel est de plus en plus élevée. Même s'il recèle a priori peu de danger, ce marais n'en constitue pas moins un véritable labyrinthe de canaux et de bassins.

### Mangroves

Les mangroves sont courantes en Amérique centrale et dans le Pacifique. Elles sont constituées d'arbres, les palétuviers, dont les racines plongent dans l'eau salée. Depuis la mer, on observe trois zones végétales distinctes. D'abord une étendue d'eau d'où émergent des « piquets », qui sont en fait les racines aériennes de l'arbre ; puis les palétuviers eux-mêmes avec leurs racines enchevêtrées qui forment un véritable entrelacs autour du tronc et entre les arbres. Enfin, une fois la terre consolidée apparaissent les premiers palmiers.
Une plante caractéristique des mangroves américaines est l'herbe espagnole, une sorte de mousse qui se développe en pendant sur les arbres, finissant par former de véritables draperies vert sombre.
La faune est très variée. Elle peut comporter des « crabes appelants » munis d'une pince démesurée, qui s'enfoncent dans la vase en cas de danger ou lorsque la marée monte.
Les voir se déplacer en masse compacte et grouillante est toujours impressionnant. Erick, qui a subi cette expérience traumatisante, refuse depuis de manger tout ce qui ressemble à un crustacé. Les varans malais, crocodiles marins et serpents venimeux font aussi partie du paysage, tout comme les pèriophtalmes, des poissons capables de vivre à l'air libre et de marcher sur la vase.
Enfin, certaines espèces de singes peuplent les frondaisons : macaques crancrivores (se nourrissant de crabes) et nasiques de Bornéo et du Sud-Est asiatique.

**Pour plus de relief...**

| noms | adjectifs |
|---|---|
| Air | Abandonné |
| Algues | Desséché |
| Boue | Fétide |
| Bourbier | Fumant |
| Brouillard | Froid |
| Brume | Gargouillant |
| Cloaque | Glauque |
| Cours d'eau | Glissant |
| Enchevêtrement | Gras |
| Étang | Humide |
| Exhalaison | Indistinct |
| Fange | Livide |
| Fondrière | Lourd |
| Herbes | Noir |
| Lumière | Morne |
| Marécage | Mort |
| Mare | Mou |
| Marais | Pourrissant |
| Ombre | Puant |
| Pierre | Méphitique |
| Pourriture | Saumâtre |
| Relent | Silencieux |
| Roseaux | Sinueux |
| Souillure | Sombre |
| Succion | Suffocant |
| Vapeur | |
| Vase | |
| Volute | |

## ... Jusqu'au cou !

La progression est maintenant difficile. Régulièrement, l'embarcation doit être déchargée et portée à dos d'homme pour franchir une zone plus sèche. Si les personnages avancent dans une mangrove, ils doivent être particulièrement attentifs pour éviter les racines de palétuvier. Chaque pas, chaque coup de pagaie coûte à nos malheureux explorateurs, la fatigue, la sueur glacée qui ruisselle, tout concourt à transformer cet épisode en un enfer. Au bout d'un moment, ils ne sentiront même plus les insectes qui les dévorent, tout au plus se donneront-ils une claque sans enthousiasme pour écraser quelques-uns de ces hôtes indésirables. S'ils trébuchent, leurs bras s'enfoncent dans un bourbier gluant, trempant définitivement leurs vêtements.
Peggy a le visage déformé par les piqûres de moustiques : même ses amis les plus proches auraient du mal à reconnaître un visage qui faisait l'admiration de tous. Erick, lui, regrette d'avoir insisté pour se charger d'une part importante du matériel : certes, ses capacités physiques exceptionnelles lui permettent de soulever aisément la charge mais le poids, tout aussi exceptionnel, le fait s'enfoncer à chaque pas davantage et la fatigue s'accumule sur ses épaules de colosse.
Si un combat doit avoir lieu, il sera forcément au détriment des aventuriers : embourbés, incapables de discerner ce qui les attaque, ils ne seront que des proies pour un adversaire adapté au milieu. Les joueurs devront oublier les stratégies subtiles du genre : « J'esquive le coup, je contourne le guide par la droite en sortant mon couteau et en allumant ma torche pendant que Peggy s'agenouille pour ajuster son tir. » Tiens, à propos d'armes de tir, certaines ont tendance à moins bien fonctionner en milieu humide : corde d'arc détendue, poudre mouillée... Vous l'avez compris, un combat dans ces conditions est particulièrement mortel, n'oubliez pas d'ajuster les adversaires en conséquence.
Le moindre geste de la vie quotidienne prend des dimensions homériques : allumer un feu avec du bois humide, manger des rations molles et insipides, se reposer au milieu de bruissements étranges et sur une terre gorgée d'eau ; la liste est loin d'être exhaustive. Les mouvements deviennent mécaniques, les précautions élémentaires ne sont même plus prises, les risques augmentent.

Pour rendre ces impressions, intégrez à vos descriptions la petite liste de noms et d'adjectifs de l'encadré page précédente. Le principe est simple : choisissez un nom dans la colonne de gauche et associez-le à un ou plusieurs adjectifs qui vous semblent convenir dans celle de droite. Faites des phrases courtes sans laisser souffler votre auditoire, jouez sur l'accumulation de termes, sur la répétition pour faire ressentir la monotonie de la progression. Si vos joueurs ne sont pas écœurés au bout d'une demi-heure, laissez tomber la maîtrise du jeu – ou changez de joueurs.

Dans les marais le bruit se propage différemment. Un cri peut éclater à quelques dizaines de mètres et sembler venir d'à côté. Le son parvient souvent déformé, amplifié, pour tout dire inquiétant. N'hésitez pas à bruiter la marche pénible des personnages : émaillez vos descriptions de « splosh » et de « wizz » (mais pas de « shbam » : vous n'êtes pas Gainsbourg !).

Une butte surélevée et relativement sèche peut constituer une excellente halte au milieu des marécages. Peggy et Erick pourront s'y reposer, mais aussi y subir les attaques des créatures locales. Pensez à installer au sommet de la butte un vestige ancien : cairn de pierres et restes de constructions cyclopéennes font toujours leur petit effet. Si votre univers de jeu ne se prête pas aux ruines mystérieuses, pensez à un abri de chasseur ou de pêcheur, une barque échouée. Une fois nos aventuriers un peu reposés, il leur faudra repartir et le retour au marais semblera, par contraste, encore plus pénible.

N'oubliez pas les feux follets. Les végétaux pourrissant du marais fermentent en dégageant un gaz, le méthane. Ce gaz prend feu spontanément, donnant des boules de lumière qui ne chauffent pas mais impressionnent fortement les imaginations : elles ont souvent été associées aux âmes des revenants.

Dans le même ordre d'idée, le marais est un ultime refuge idéal pour une tribu de farfadets ou de lutins. Les légendes bretonnes regorgent d'histoires fantastiques sur le « petit peuple » utilisables telles quelles dans un scénario.

## Le bout du tunnel

Peu à peu, les aventuriers sentent un sol plus ferme sous leurs pas. Le paysage se transforme, la brume s'effiloche et, de nouveau, le bruit d'eau vive des ruisseaux se fait entendre. Les étendues de boue craquelée et de tourbe sèche remplacent progressivement les étangs et les tourbières. Erick retrouve un peu de la superbe qui l'avait abandonné au cœur du marécage et Peggy va enfin pouvoir prendre le bain qui lui redonnera un aspect « civilisé ».

Mais, pour eux, tout ne finit peut-être pas avec les premiers arbustes rabougris sur une motte de terre presque sèche : ne ramènent-ils pas un « souvenir » de leur périple ? Les insectes des marais propagent de nombreuses maladies, les sangsues sont difficiles à retirer (il faut les brûler), sans conter les créatures inconnues qui peuvent considérer les aventuriers comme d'excellents réceptacles pour leurs œufs – j'arrête là à cause des âmes sensibles…

Voilà, maintenant vous avez en main toutes les pièces du Meccano. Il ne vous reste plus qu'à élaborer le scénario ultime, celui dont les joueurs reparleront encore dans dix ans et qui viendra les hanter dans leurs pires cauchemars. Erick et Peggy ne vous disent pas merci !…

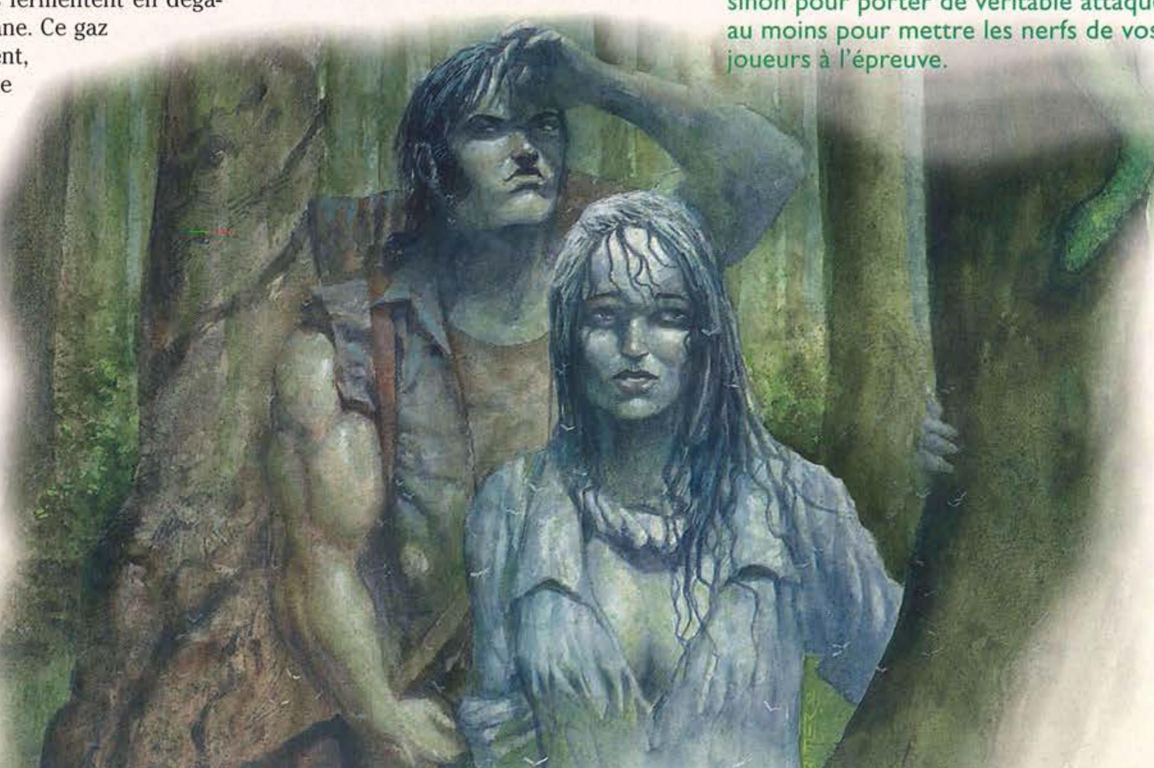
**Philippe Balmisse**
**illustration : Bernard Bittler**

## Avant de vous jeter à l'eau

- **Les bandes dessinées.** *Les compagnons du crépuscule* de Bourgeon (Casterman), *Ballade au bout du monde* de Makyo et Vicomte (Glénat), *Légendes des Contrées oubliées* de Chevalier et Ségur (Delcourt).
- **Les romans.** Il faut, bien sûr, citer l'incontournable *Seigneur des Anneaux* et sa « traversée des marais » (Tome II, Livre IV, Chapitre II). A relire absolument avant tout scénario marécageux. *La guerre du feu* (Rosny Aîné) comporte également un chapitre sur le marais qui peut être intéressant.
- **Les bandes son.** Vous pouvez utiliser de nombreuses bandes originales de films d'horreur, par exemple le *Dracula* de Coppola.
- **Les balades.** Rien ne remplace l'expérience vécue. Si vous ne pouvez vous offrir une expédition dans les bayous de Louisiane ou sur le détroit de l'Orénoque, contentez-vous du marais poitevin, de la Camargue ou d'un marais salant (Noirmoutier ou Guérande). N'oubliez pas le petit calepin pour noter sur le vif vos impressions et vos observations. Et en plus, ça vous donnera des couleurs : à force de jouer dans cette cave, vous avez un teint de vampire pas très frais.

## La menace qui rôde

Un des « intérêts » du marais sur tout autre environnement est que le danger peut venir de toutes les directions : le haut (la brume dissimule une attaque aérienne), le bas (l'eau stagnante, parcourue parfois de mouvements étranges, remplit le même rôle) ou de côté (tout ce qui flotte ou qui nage). Utilisez cette particularité, sinon pour porter de véritable attaques, au moins pour mettre les nerfs de vos joueurs à l'épreuve.



# Advanced Dungeons & Dragons®

## 2nd Edition

V.F.



## BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- ❒ Guide des royaumes oubliés ............................289 F
- ❒ Les Carnets d'Elminster ..................................215 F
- ❒ Planescape ....................................................272 F

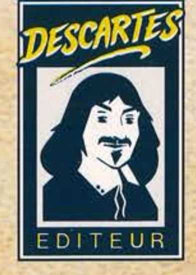
Total...........

Ci-joint mon règlement de ........ F franco de port à l'ordre de :
JEUX DESCARTES, 1, rue colonel pierre Avia, 75503 Paris cedex 15

Nom ........................................ Prénom ........................................
Adresse ..............................................................................
Code Postal.................................. Ville ..........................................

*Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement*






Joie et bonheur dans les chaumières, le moment de votre rendez-vous mensuel avec le monde merveilleux de Guardians est arrivé. Après notre longue mais nécessaire visite au pays des nabots, pardon des jeux « petites-créatures », nous allons prendre un peu d'altitude avec un jeu absolument détestable, pas cher à construire (car dépourvu de cartes très rares) et particulièrement efficace : Le jeu « Démolition ».

## RELANÇONS LES B.T.P !

Ce jeu se construit autour d'un principe simple : Réduire à l'état de ruines fumantes la forteresse de l'adversaire. Comme vous le savez sûrement, il est interdit de mettre en jeu une créature dans un territoire en ruines. Ceci nous révèle une quatrième et « officieuse » condition de victoire : Si l'adversaire ne possède plus aucune forteresse intacte, il ne peut pas faire entrer en jeu de nouvelles créatures.

Hormis quelques cas exceptionnels (un bouclier formé très vite qui tue votre Guardian, par exemple), il ne lui reste plus qu'à abandonner.

Cette méthode, certes déloyale, offre l'avantage d'être fort rapide : Détruire trois forteresses implique de gagner trois ou quatre combats. Comparez cela aux méthodes plus classiques (5 boucliers détruits ou 6 territoires conquis), et vous comprendrez que la vitesse est l'atout principal de « Démolition ».

Tout cela est bel et beau, me direz-vous, mais les forteresses octroient des bonus en défense, et comme il n'est pas nécessaire d'avoir un bouclier pour y poser des créatures, ce sont des espaces difficiles à gagner. Exact et bien observé, alors voyons voir comment former nos équipes de démolisseurs.

## T.NT, DYNAMITE ? NON, TATIE....

« Démolition » s'articule autour de cinq cartes majeures , toutes communes

Commençons par le **Géant des Cavernes** . Ce brave garçon au regard subtil neutralise les bonus octroyés par les forteresses à son adversaire. En d'autres termes, pour lui, la forteresse ennemie, c'est le plat pays. Et comme il a 12 en Vitalité...

Le **Barg Fouisseur** est notre second G.M (Gentil Maçon ? Gros Monstre ?). le Barg aime bien attaquer les forteresses ennemies, car il a dans ce cas une Vitalité de 15 ! Amusant, non ? Et il ne prend pas trop de place sous le bouclier, car sa Vitalité de base n'est que de 8.

Ce qui laisse de la place pour le monolithique **Esprit du Roc**, dont la capacité de commandement est justement de donner un bonus de 5 aux créatures attaquant une forteresse. Il permettra à toutes les créatures du jeu d'être efficaces elles aussi contre les forteresses.

Un ouvrier n'est rien sans de bons outils et voilà justement notre chère **Enclume de Lourdeur**, un objet qui donne +7 en Vitalité à vos créatures dans l'attaque de... de ...d'une forteresse, bravo. Bien entendu, il est fortement conseillé de l'utiliser avec l'Esprit du roc et de hurler de rire au nez de votre adversaire en lui annonçant : « Le Barg a 8 , plus 7 dans ta Forteresse, plus 5 avec l'esprit du roc, plus 7 avec l'enclume, ce qui fait ... 27. Et j'en ai d'autres ! » . Effet garanti...

Parachevons le tout avec les délicieuses **Taties Géantes** . Ces charmantes vielles dames transforment immédiatement une forteresse en ruines si elles remportent la première confrontation. En les aidant un peu nos super-Taties se feront un plaisir de réduire en bouillie le premier malheureux qui se présentera et les murailles adverses par la même occasion !

Carte annexe mais très utile, l'**Apparition** , rare mais pas trop difficile à obtenir. Dotée de 8 points de Vitalité, elle possède elle aussi un bonus anti-forteresse, et peut recevoir 16 points d'influence ! Bien accompagnée, une Apparition vous tue un Guardian comme un rien. Aux échecs, on appelle cela une fourchette car à partir d'une Ruine, vous pouvez attaquer une autre forteresse ou le Guardian.

Nous savons maintenant que vaincre l'ennemi dans sa forteresse est possible. Mais cela ne suffit pas. Il faut également atteindre son territoire, et résister aux contre-attaques.

## PROM'NONS NOUS DANS LES BOIS, ...

Outre les cartes de Démolition , le jeu doit comporter suffisamment de Terrains pour accéder aux forteresses adverse, et de quoi défendre ces terrains. Notre choix se portera sur les Bois, qui empêchent les attaques à distance et donnent un bonus à de nombreuses créatures à Vitalité faible ou moyenne : **Les Nymphes des Bois, les Nymphes Sauvages, les Esprits du Bois** ou **les Fouinailleurs de l'escarpement de Fer**. Or , nous devons inclure dans le jeu ces créatures à Vitalité basse pour 1) Avoir la Dominante la plus faible de temps en temps et 2) Constituer des Boucliers bien garnis.

Nous utiliserons ces créatures et leur bonus pour protéger les terrains menant aux forteresses , ou comme renforts pour les Démolisseurs.

Pour compléter le jeu, il faut inclure plusieurs corruptions. En effet, lorsqu'une créature ennemie est corrompue, elle retourne en réserve et ne peut revenir que sur un espace Forteresse intact. A terme, chaque corruption peut éliminer définitivement une créature ennemie. Autre avantage, lorsque les Taties Géantes attaquent, corrompre leur adversaire revient à gagner la confrontation .... Boum !

Le Guardian couronnant le tout sera **Tes Let**, qui vous évitera les tirages fâcheux (trop de terrains ou de boucliers).

## LES ROIS DU BÉTON

La tactique de base est la suivante : Constituez au plus vite un bouclier et occupez un terrain contesté latéral. Avancez encore au tour suivant et prenez le contrôle de l'espace juste devant la forteresse adverse. Cela forme une sorte de couloir vers l'ennemi. Attaquez ensuite la Forteresse, réduisez-la en ruines. Passez à la forteresse du milieu, avant de terminer par la troisième.

Bien sûr, ceci est théorique. Mais agir ainsi met une pression terrible sur l'adversaire qui sera confronté en permanence au choix suivant : Contre-attaquer avec un de ses boucliers tout de suite, ou protéger la forteresse suivante. Dans tous les cas, il n'aura guère les moyens d'installer son jeu tranquillement.




## « Démolition ! ! ! »

**Guardian :** Tes Let
**Sorts :** Dispersion de la Magie (3), Contrôle de la Destinée (2)
**Boucliers :** 8 **Terrains :** 7 Bois
**Créatures :** Apparition (2), Barg Fouisseur (4), Géant des Cavernes (3), Taties Géantes (4) , Esprit du Roc (4), Nymphe des Bois (2), Nymphe Sauvage (4), Esprit du Bois (2), Fouinailleur (3)
**Objets :** Enclume de Lourdeur (3)
**Corruption :** 2 de chaque

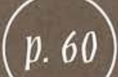
Note : Ce jeu est dédié à ma tantine préférée. Tu es **Géante** !

D.F


CASUS
Belli
111
Cet encart scénario est détachable.



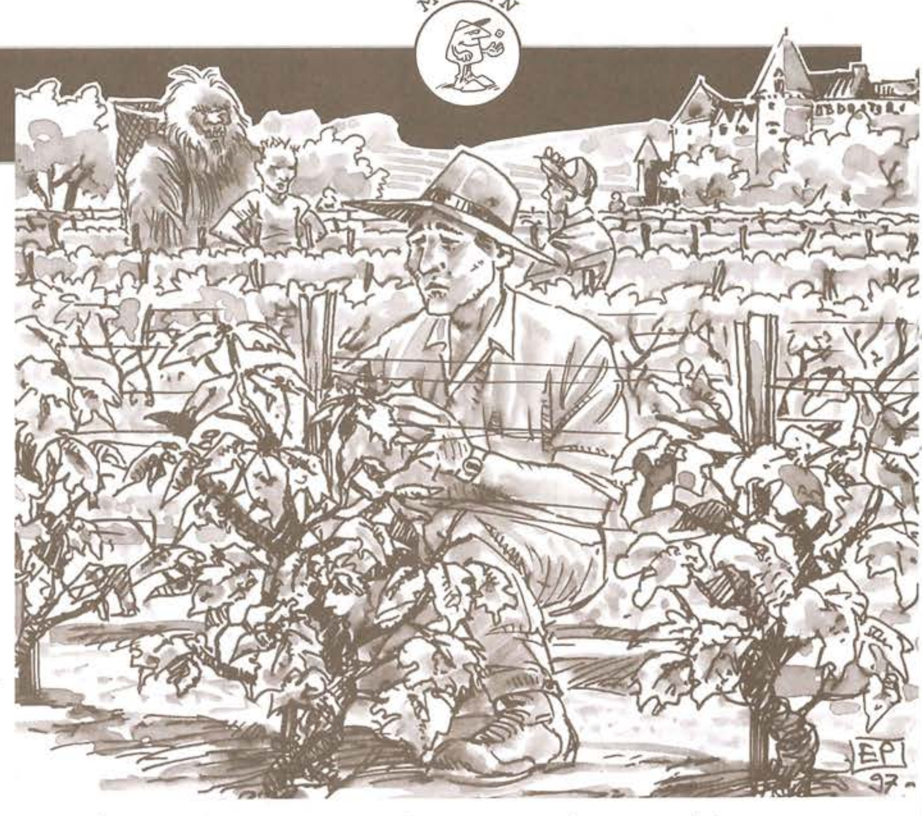




Un scénario Casus Belli pour

# SHADOWRUN

# Phylloxera devastatrix




Ce scénario s'adresse à un groupe de shadowrunners moyennement expérimentés. Les joueurs comme le meneur de jeu peuvent être débutants. L'action se situant en France, il est bien sûr préférable pour le MJ de posséder le supplément consacré à notre beau pays, mais ce n'est pas indispensable.

## Prologue

Pour une fois, c'est en vacances à l'étranger que les PJ débutent cette histoire. Leur dernière shadowrun, bien payée, leur a permis de s'offrir quelques trop rares moments de détente, à moins qu'ils aient été contraints de quitter leurs terrains de chasse habituels, histoire de se faire oublier quelque temps... Quoi qu'il en soit, ils se sont envolés à destination de la France. Car Yves de la Roche, richissime oncle français par alliance de l'un des shadowrunners, leur a proposé de les accueillir, pour un prix modique, dans son tout récent centre de loisir. Destination finale : le duché de Gascogne-Béarn, dans un superbe complexe touristique situé à proximité d'Agen, non loin du somptueux parc des Landes.

Terre touristique par excellence, la France délivre des visas sans problème à ses visiteurs, à condition que ces derniers ne soient pas fichés dans leur pays d'origine. C'est l'hypothèse retenue pour ce scénario. Les PJ, agissant dans l'ombre, ne sont effectivement pas censés s'être trop fait remarquer dans les UCAS. Pas par les autorités, en tout cas. S'ils ont dû arriver en France désarmés, les personnages n'ont pas tardé à racheter leurs armes et leur équipement (vieux réflexe de shadowrunners!). De même, leurs capacités magiques et leur cyberware ont été notées à la douane. Cette formalité mise à part, ils n'ont été que fort peu importunés, en tout cas par rapport à la sévérité habituelle du pays. Il faut dire aussi qu'ils sont arrivés en plein mois d'août, quand la France est plongée dans les vacances estivales et que tout tourne au ralenti...

Qu'ils en soient conscients pour cette aventure : les PJ sont des touristes, accueillis en tant que tels en France. S'ils veulent conserver ce statut confortable, il ne tient qu'à eux de rester discrets, de ne pas se faire remarquer par les forces de l'ordre et de repasser devant la douane à leur départ. Ils resteront alors en règle, et pourront revenir ultérieurement par des moyens classiques en France. Dans tout autre cas (ils quittent le pays clandestinement ou se font remarquer par la gendarmerie, entre autres), les PJ ne seront plus les bienvenus en France. À l'avenir, leurs futurs agissements de ce côté de l'Atlantique se feront dans l'ombre.

## Introduction

Agen, duché de Gascogne-Béarn, France, 14 septembre 2057. Cela fait déjà un mois que les PJ profitent au maximum de leurs vacances dans les Landes. Au programme quotidien : piscine, bronzage, cocktails, drague, soirées arrosées... et bonne bouffe! Ils mangent effectivement comme des rois (foie gras, confits de canard, vins). L'un dans l'autre, ils ont quand même beaucoup dépensé. Il faut dire qu'entre les repas luxueux, les sorties et le rachat de leur équipement, l'addition grimpe vite. Les voilà plus ou moins à sec. Et de l'exercice leur ferait le plus grand bien!

Alors même qu'ils songent aux possibilités locales de shadowrun, ils reçoivent la visite de leur ami Yves de la Roche, totalement désespéré. Il vient de recevoir un appel de sa coopérative viticole, située dans le duché voisin de Guyenne, en plein pays bordelais, qui a été victime d'un désastre économique considérable. En une nuit, 95 % de son vignoble a été détruit. Sa récolte est ruinée. De la Roche se doute qu'une enquête officielle au sein du duché ne tardera pas, mais il n'a qu'une confiance très limitée envers les politiciens et le gouvernement en général. Qui sait s'il ne s'agit pas d'une magouille politique quelconque? Car s'il n'a encore aucun détail précis, de la Roche est persuadé qu'il ne peut s'agir que d'un acte de malveillance. Connaissant la réputation de son neveu, il aimerait qu'avec ses amis, ce dernier mène une enquête parallèle et fasse éclater la vérité. Yves demande cela comme un service. Il n'a pas grand-chose à offrir, vu les circonstances et les conséquences prévisibles sur sa trésorerie. Il propose néanmoins une partie de la recette du jour du centre de loisir, un créditube de quelques 40 000 écus, soit sensiblement le même nombre de nuyens. Il précise aussi qu'il fournira pour le déplacement des shadowrunners un superbe et énorme monospace, la toute récente Renault-Fiat Roxanna 3000.

## Ce qui s'est passé...

Joseph Lafayette, un industriel américain riche et peu scrupuleux, a récemment investi une fortune dans les vignobles californiens. À l'issue de diverses tractations, il est devenu propriétaire de tous les vins de cépages bordelais produits dans l'État Libre de Californie. En se renseignant sur la concurrence française, la plus performante au monde dans ce domaine, Joseph est tombé par hasard sur une prédiction de Néo-Stradamus qui lui a donné une idée diabolique. En 2054, le médium français a prédit qu'un cataclysme agricole allait frapper la France dans les années à venir. Joseph s'est dit qu'il pouvait contribuer à cette prédiction, voire la retourner contre celui qui l'a émise en faisant peser les soupçons contre lui (ne se serait-il pas arrangé pour que sa prédiction se réalise?). L'intérêt, pour l'Américain, est bien entendu de frapper durement ses concurrents, entraînant une crise dans le marché du vin de luxe dont il sortira vainqueur.

Il a donc chargé des hommes de main spécialisés, dont un chaman toxique, de faire proliférer dans le Bordelais une toute nouvelle race de pucerons

très voraces, le phylloxera devastatrix, capables d'anéantir des milliers d'hectares de vignes en une seule nuit. Sur place, les hommes de Lafayette ont trouvé le lieu idéal : un hangar situé dans une zone abandonnée car contaminée par les radiations, à quelques kilomètres au nord de Bordeaux. Un ermite un peu fou, un certain Jean Brochard, semblait être la seule âme qui vive aux environs (c'est en tout cas ce qu'ont cru les mercenaires. Ils se trompaient). Étant donné les risques sérieux d'irradiation, ils ont changé leur stratégie, décidant de passer par l'intermédiaire de Brochard. Ils lui ont expliqué qu'ils travaillaient pour le compte de Néo-Stradamus, et que dernier avait besoin de faire réaliser une prophétie. Leur proposition était séduisante. Non seulement l'ermite ne serait plus ennuyé par les viticulteurs des environs, qui, ruinés, allaient sans doute partir, mais en plus, il se verrait remettre une somme de 50 000 écus afin de vivre tranquillement les quelques années qui lui restaient, sans avoir à voler quoi que ce soit. La seule chose qu'on lui demandait, c'était de suivre les instructions, visant à faire proliférer des « bestioles » dans le hangar avant de les lâcher au moment voulu dans la nature. Il lui faudrait ensuite détruire le hangar, de manière à effacer toute trace du méfait.
Brochard a accepté la proposition sans trop hésiter, et après un mois passé à élever les pucerons, sous la surveillance du chaman toxique, il est passé à l'acte.

## Au travail !

Voici les différentes pistes que suivront probablement les PJ en cette chaude journée de septembre. N'hésitez pas à leur fournir quelques indices et à les remettre sur le droit chemin le cas échéant, s'ils ont tendance à s'égarer. Il est important qu'ils finissent par entendre parler de Néo-Stradamus, et qu'ils effectuent quelques recherches au sein de l'IVF (Industrie Vinicole de France).

### Yves de la Roche

La cinquantaine, les cheveux bouclés et grisonnants, il est richement vêtu. Oncle de l'un des shadowrunners, il a bâti sa fortune grâce à ses prestigieux vignobles. Sa richesse lui a permis de construire récemment un complexe touristique dans les Landes, dans un décor magnifique, avec ses pins, ses rivières, ses fougères et son soleil. Mais il est encore loin d'avoir payé ses créanciers. La destruction de son vignoble est une véritable catastrophe, qui risque de le ruiner si le gouvernement ne le dédommage pas. Devant son accablement, les PJ ne peuvent douter de sa sincérité.

### Les gendarmes

Présents tout au long de l'enquête, ils sont là pour prévenir l'éventuelle envie des PJ de jouer les gros bras pour obtenir des informations. Les shadowrunners devront donc se montrer subtils, s'ils ne veulent pas attirer l'attention. Bornés, voire horripilants, les gendarmes constituent une menace récurrente pour les personnages ; celle qui peut les faire basculer dans l'illégalité et la traque.

### Le vignoble

Après deux heures de route, les PJ arrivent dans le duché de Guyenne. C'est un spectacle désolant qui s'offre alors à leurs yeux, dès leur arrivée dans le vignoble d'Yves dé la Roche. La plupart des vignes ne sont plus que des arbustes rabougris. Certaines se sont affaissées, d'autres semblent brisées... Les rares qui paraissent encore en vie exhibent des feuilles jaunies et un raisin à moitié dévoré et inutilisable. En observant un peu mieux les plants de vignes, les PJ observent que les racines ont été rongées et dévorées. D'innombrables pucerons sont toujours visibles. C'est une véritable infestation ! Une éventuelle détection astrale dévoile une sorte de résidu magique sur les insectes.

### Les vendangeurs

Les PJ seront certainement surpris en découvrant que les vendangeurs d'Yves de la Roche sont des esclaves wendigos (il y a aussi des sasquatchs, mais les PJ n'en rencontrent pas pour le moment). Voilà un aspect de leur employeur qu'ils ne connaissaient pas !
Les wendigos se montrent relativement peu loquaces. Ils souffrent en silence de leur condition d'esclaves. Ils ne montrent que peu d'intérêt pour cette affaire, qui va juste leur permettre de souffler un peu. S'ils ont préféré leur vie actuelle à celle qui leur tendait les bras dans un « centre spécialisé », ils ne portent pas vraiment leur maître dans leur cœur.
La seule information qu'ils communiqueront aux shadowrunners est que la quasi totalité des vignes du Bordelais ont été ravagées, et pas seulement celles de leur maître.

### Les cuves à vins

Les vendanges ont commencé depuis quelques jours. Quelques tonnes de raisin ont ainsi pu être récoltées (et sauvées). Une partie de ces récoltes est entreposée dans d'énormes fûts, l'autre est déjà broyée dans les cuves, en fermentation. L'endroit est fortement surveillé. Cette année, estiment les viticulteurs présents, il en sortira au mieux un quart seulement de la production annuelle ordinaire de vin.
À côté de la salle des cuves se trouve un hangar. Quelques bouteilles de dégustation du cru 2056 y trônent. Sur les étiquettes, les PJ peuvent lire : IVF (Industrie Vinicole de France). Si les PJ ne s'y intéressent pas à ce moment-là, vous pouvez toujours glisser ce nom au détour d'une conversation, avec les employés ou les équipes de surveillance. Ils finiront bien par comprendre que c'est l'amorce d'une autre piste !

### Les viticulteurs voisins

S'ils sont unanimement effondrés et catastrophés, la forme de leurs réactions, en revanche, diffèrent. Certains se montrent fatalistes et penchent pour la thèse d'une catastrophe naturelle. D'autres s'en veulent personnellement : « Néo-Stradamus avait prédit cette catastrophe, mais personne ne l'a écouté !, gémit l'un d'eux. Il y a quelques années, Néo avait parlé d'une catastrophe agricole de grande ampleur. Mais il commençait à ne plus être pris très au sérieux à l'époque, et puis de toute façon, on se rassurait en pensant qu'il s'agissait peut-être d'un autre type d'agriculture, pas forcément la vigne... »
Certains viticulteurs, enfin, se demandent pourquoi la vigne de Jérôme du Bourg est la seule à avoir été épargnée.




*Les Français, ce n'est pas un scoop, ne sont pas très doués pour les langues. Les shadowrunners non francophones ont donc tout intérêt à utiliser un chip adapté pour communiquer. Ils peuvent en acheter un à Bordeaux, pour 500 écus.*

## Visite à Bordeaux

Il n'y a pas grand-chose à apprendre dans la capitale du duché de Guyenne, riche de 900 000 habitants. Cette ville, au climat tempéré agréable, est dotée d'une architecture heureuse et d'un centre ville truffé de monuments historiques. Elle s'enorgueillit d'une forte activité industrielle, basée sur le tourisme et l'agriculture. Bordeaux est une ville agitée, qui forme un contraste saisissant avec le reste du duché, remarquablement calme en temps ordinaire. Le duc Jean de Guyenne y réside. Sa femme partage son temps entre Bordeaux et Paris, où elle occupe le poste de ministre des Affaires nationales.
Le principal avantage qu'offre Bordeaux pour les PJ, outre les achats de matériel qu'ils pourront y faire, réside dans la facilité d'accès à la Matrice, nettement plus développée dans cette grande ville que dans la plupart des bourgades rurales du duché. En plus, le code d'accès, Vert 4, ne devrait pas poser trop de problème à un decker, même débutant. Si les PJ recherchent des informations par le réseau matriciel, vous devrez générer rapidement un système relativement simple (voir *Shadowrun*, p. 192), avec au maximum une ou deux Glaces grises. Selon leur logique et leur manière de chercher, communiquez aux PJ quelques renseignements repris du paragraphe suivant (notamment l'info concernant la dernière crise viticole du pays, à savoir le phylloxera de 2037). C'est peut-être l'occasion de les orienter sur l'IVF, dont la plupart des informations ne sont pas accessibles par la Matrice. Il faut aller se brancher sur place ! Par ailleurs, les personnages trouvent facilement, s'ils en cherchent, des informations concernant Néo-Stradamus.

## Industrie Vinicole de France (IVF)

Située à 20 kilomètres à l'est de Bordeaux, cette organisation, créée en 2005, regroupe la quasi totalité des viticulteurs bordelais et compile des informations exhaustives sur le marché mondial du vin. De nombreuses pièces du puzzle sont donc accessibles ici. Selon la méthode employée par les PJ, ces données leur seront communiquées facilement ou non. Depuis la catastrophe, les forces de l'ordre surveillent les lieux, et il faut ▷

donc tromper leur vigilance. Une diversion peut alors permettre à certains PJ de venir fouiller le bâtiment.
L'IVF dispose d'une grande banque de données, qui n'est pas reliée à la Matrice. Favorisant l'intra par rapport à l'inter, la société est reliée exclusivement aux ordinateurs de tous les producteurs français.
Les PJ peuvent ainsi apprendre qu'il y a vingt ans, une calamité aux symptômes très proches de ceux qu'ils viennent d'observer a frappé la France : le phylloxéra. En 2037, il ravagea une bonne partie du vignoble français. À l'époque, la responsabilité incombait aux cépages américains qui, importés des UCAS et de l'État Libre de Californie, avaient été implantés dans certaines régions françaises (notamment le Sud-est), emportant avec eux de dangereux pucerons voraces, les phylloxera vastatrix. Les ravages avaient été énormes, déjà, mais rien de comparable à cette nouvelle catastrophe. En plus de cela, la progression du fléau s'était faite progressivement, ce qui avait laissé le temps à tous de lutter contre son expansion. On avait eu recours, notamment, à des greffes de plants américains résistants à ce type de parasite. Ces mêmes plants, cette fois, n'ont absolument pas résisté à une nouvelle menace, apparemment du même type.
Après le témoignage de Sylil le sasquatch (voir plus loin), les shadowrunners peuvent revenir à l'IVF pour se renseigner sur la concurrence, américaine en particulier. Dans ce cas, les PJ apprennent que les plus grands concurrents des vins français ne sont pas les vins italiens ou espagnols, comme on pourrait le croire, mais les vins californiens, qui utilisent des cépages français, et qui ont repris jusqu'au nom de leurs équivalents européens.
On distingue deux grands groupes de vins issus de l'État Libre de Californie : ceux de type Bourgogne (Chablis, Beaujolais, Nuits-Saint-Georges) ; et ceux de type Bordeaux (Médoc, Saint-Emilion, Sauternes). L'information clef est qu'un certain Joseph Lafayette, aux lointaines origines françaises, a racheté il y a quelques mois tous les prestigieux vignobles de Bordeaux californien.

## La prédiction de Néo-Stradamus

Par la Matrice, en se renseignant à Bordeaux ou en questionnant quelques autochtones, les PJ finissent par apprendre que Néo-Stradamus est un voyant devenu célèbre après de spectaculaires prédictions qui se sont toutes avérées justes : le retour de la magie, la gobelinisation, le crash informatique de 2029... Profitant de sa notoriété, il fonda à Paris, sur la butte Montmartre, un cabinet d'astrologie qui connut un succès considérable. Tout le monde s'arrachait les prédictions du maître ou de ses assistants. Mais ces dernières années, Néo-Stradamus s'est terré dans un silence étonnant. Certains affirment qu'il a perdu ses capacités de voyant, ou encore qu'il n'a jamais eu d'autre talent que celui de bricoler de vagues déclarations pour les faire coller à l'actualité... Bref, il s'agit d'un personnage très controversé. En septembre 2054, il y a donc trois ans, Néo-Stradamus a fait une nouvelle prédiction concernant une prochaine catastrophe agricole en France. La plupart des producteurs viticoles n'ont pas prêté foi à ces « élucubrations ».




Jean Brochard

## Jérôme du Bourg, l'homme trop chanceux

En se renseignant (par la gendarmerie, la Matrice, voire par des témoignages de « gentils voisins »), sur le seul viticulteur épargné par l'épidémie, les PJ apprennent que du Bourg est un grand ami de Néo-Stradamus.
Peu après la prédiction du voyant, Jérôme du Bourg, anticipant la probable menace de phylloxera, a décidé d'arracher sa vigne pour la remplacer par une autre d'un type nouveau, dont les feuilles et la sève ont un goût très particulier qui déplaît aux insectes. Ses inconvénients majeurs sont son coût plus élevé, son temps de pousse supérieur, et sa production de raisin moins importante. En résumé, elle est beaucoup moins rentable. Le vin produit, en revanche, est excellent. Grâce à cette précaution, les vignes de Jérôme ont été entièrement épargnées par les pucerons mutants. Son pari va vite s'avérer gagnant. Malheureusement, tout cela semble un peu trop beau pour être vrai, et il fait un coupable tout désigné.
Et pourtant... Si les PJ rencontrent ce jeune viticulteur de trente ans, assez charismatique, il nie être responsable en quoi que ce soit de la catastrophe qui s'est abattue sur la région. Il ne voit là qu'une expression du destin. Après tout, Néo-Stradamus l'avait prévu ! Tout le monde aurait pu se protéger, ajoute-t-il, mais les autres ne l'ont pas fait... C'était écrit ! Le jeune homme semble très sincère, en plus d'être sympathique. Il sait bien que des soupçons pèsent sur lui, et ne se réjouit évidemment pas de cette catastrophe, qui va porter un coup très dur au duché. Il est prêt à collaborer pour prouver son innocence. Et de toute manière, les PJ manquent de preuves.

## Un rebondissement

Le matin du deuxième jour d'enquête, les PJ entendent un bulletin d'informations. Un hangar vient d'exploser avant de prendre feu dans un site situé au nord de Bordeaux, une zone particulièrement toxique, heureusement inhabitée, car située à proximité d'une ancienne centrale nucléaire. Les gendarmes redoutent une contamination radioactive. Réunissant les moyens nécessaires, ils ne tardent pas à éteindre l'incendie grâce à des largages d'eau par avion. Quant aux gendarmes, après s'être rendus sur les lieux, protégés par des combinaisons plombées, ils n'ont pas trouvé âme qui vive. Ils ont conclu à un accident dû à la trop forte chaleur qui régnait : de vieux bidons d'essence abandonnés là ont, semble-t-il, pris feu spontanément...

## Le site du Blayais

Face à ces événements, les PJ voudront certainement se rendre sur ce site tristement célèbre chez les habitants de la région. Situé à une vingtaine de kilomètres au nord de Bordeaux, cette zone toxique est connue sous le nom de site du Blayais. En se renseignant à son sujet, les shadowrunners apprennent qu'un fou s'y est installé depuis quelques années. On le surnomme « l'irradié ». Marginal, il a toujours déclaré vouloir s'installer dans un endroit « calme » !
Tandis qu'ils rôdent dans les environs du site radioactif, les PJ remarquent à un moment donné une grande silhouette velue qui, à leur passage, se tapit dans une rangée de vignes détruites. Il s'agit d'un vendangeur sasquatch nommé Sylil. Il est plutôt craintif. Si les personnages se montrent rassurants, ils pourront apprendre une information capitale. Le seul problème est d'arriver à la comprendre. En effet, s'ils peuvent imiter n'importe quel son, y compris les voix, et s'ils comprennent le langage humain, les sasquatchs ne peuvent en revanche pas s'exprimer d'eux-mêmes dans la langue des hommes. Ils utilisent donc un langage fait de signes pour se faire comprendre. C'est donc par gestes que vous devrez tenter d'exprimer ce qu'a vu Sylil ! Bon courage et amusez-vous bien !
Le sasquatch a récemment vu un groupe de quatre hommes, visiblement des étrangers (il ne parle pas des gendarmes), entrer dans la zone contaminée, revêtus d'étranges combinaisons brillantes. Ils avaient l'air bizarre, notamment le plus petit, dont les yeux reflétaient le mal. Sylil pourra imiter leurs voix, en reprenant les dialogues dont il se souvient, sans les comprendre. Tous s'exprimaient en anglais, et les PJ reconnaîtront un fort accent californien. Le fragment de dialogue est court :
« C'est par là ? »
— Ouais, j'crois bien... Il faut marcher environ deux kilomètres. Putain d'chaleur ! »
Il ne reste plus aux PJ qu'à faire un petit aller-retour sur Bordeaux pour s'acheter des combinaisons antiradiations (2000 écus pièce). À moins qu'une exposition de quelques heures aux radiations ne les dérange pas...
Ils progressent ainsi durant une trentaine de minutes au beau milieu d'une zone radioactive, étonnés que cela ne transparaisse pas davantage sur le paysage. Puis ils aperçoivent les cendres fumantes d'un hangar, à proximité d'une usine désaffectée.

### L'irradié

Quand les PJ s'approchent du hangar, ils entendent une voix sourde en provenance de l'usine, qui lance un : « c'est vous, les gars ? » révélateur.

Voyant les PJ ainsi vêtus et parlant américain, l'irradié les a confondus avec les hommes de Lafayette. Les shadowrunners découvrent ainsi un drôle de bonhomme, petit, très maigre, et ridé comme une vieille pomme.

Après sa bourde, ce dernier est contraint de se justifier. Cherchant d'abord à savoir si les PJ sont liés à la gendarmerie, qu'il déteste, il finit par s'expliquer, sans doute sous la menace.

Il s'appelle Jean Brochard, et il a choisi d'habiter ici, car malgré une espérance de vie qu'il sait très réduite, il a enfin une vie paisible. Pas de loyer à payer, pas de monde autour de lui, le rêve pour quelqu'un qui apprécie sa tranquillité! Et peu importe ce cancer qui le guette certainement, s'il peut vivre quelques années sans se soucier du quotidien, dans un décor qui n'a rien d'apocalyptique.

Il raconte ensuite son histoire avec les «hommes de Néo-Stradamus», tels qu'ils se sont présentés, précisant qu'ils sont souvent venus le voir, ce qui lui fait supposer qu'ils ne logent pas très loin d'ici. Cela devrait inciter les PJ à patrouiller dans les alentours, quand ils auront déterminé ce qu'ils doivent faire de l'irradié.

## Seuls face aux wendigos !

À peine sortis du site, les PJ sont agressés par trois wendigos, qu'ils ne tardent pas à reconnaître: ce sont ceux qu'ils ont rencontré en arrivant sur les domaine d'Yves de la Roche. Les pauvres créatures ont été bernées par les hommes de Lafayette, qui leur ont promis la liberté et l'expatriation en Californie à condition de massacrer les «copains du patron»!

Les mercenaires, qui surveillaient l'endroit, n'ont guère apprécié la présence des shadowrunners, d'où cette tentative. Ils estiment que dans le pire des cas, si les wendigos échouent, cette attaque risque au minimum de blesser les indésirables shadowrunners, voire peut-être de les décourager.

## Le « Routard girondin »

En patrouillant aux abords du site du Blayais, les PJ passent devant quelques fermes inoccupées ou habitées par des... fermiers, que vous pouvez décrire si les PJ s'y arrêtent. Mais ils finissent par tomber sur le seul motel du coin, à l'ouest de la zone contaminée, sur la route nationale reliant La Rochelle à Bordeaux. Il s'agit d'un modeste établissement, le *Routard girondin.*

C'est là que logent les hommes de Lafayette. Leur rôle consistait à veiller au bon déroulement de l'opération, le chaman toxique devant plus particulièrement diriger la nuée de pucerons sur un maximum de vignobles. Ils auraient bien voulu détruire les quelques hectares visiblement épargnés, mais ils ont sous-estimé la présence policière sur les lieux. Et, plus grave, ils n'ont pas tenu compte de celle des shadowrunners.

L'aventure peut se terminer de plusieurs façons même si, vraisemblablement, les PJ devront affronter les hommes de main.

Si les PJ prennent le dessus, ou s'ils parviennent simplement à capturer l'un des malfrats, ils auront la confirmation de leurs derniers soupçons, à savoir que la piste Néo-Stradamus paraît fort peu vraisemblable. Aucun des hommes ne parle correctement français, et ils portent sur eux des cartes bancaires et des passeports émanant de l'État Libre de Californie. Si les PJ font appel à la gendarmerie, cette dernière dispose d'excellents moyens pour faire parler les gens. Les malfaiteurs finiront par avouer.

## Conclusion

Si le scandale est mis à jour, le gouvernement français ne tarde pas à demander officiellement des compensations financières à l'État Libre de Californie, sous peine de sévères représailles économiques (boycott total de nombreux produits californiens, pactes passés avec certains pays alliés de la France, dont Québec, pour faire en sorte qu'ils cessent leurs importations de vins californiens, etc.). L'ELC commence par nier, puis fait amende honorable en condamnant officiellement l'escroc et en versant une somme symbolique à la France (quelques millions d'écus seulement). Quelques semaines plus tard, les vignobles californiens sont en feu... et l'ELC crie à son tour au scandale! Mais ceci est une autre histoire...

En fonction du déroulement de l'enquête, Neo-Stradamus est innocenté, ou au contraire soupçonné. Dans ce dernier cas, il s'enferme dans son mutisme. Peu après, on commence à raconter qu'il se prépare à faire de nouvelles révélations terribles pour la France et certains de ses dirigeants. D'aucuns parlent d'une catastrophe magique de grande ampleur! Si les PJ prolongent leur séjour, gageons qu'ils auront à cœur d'en savoir plus.

**Léonidas Vesperini**
**illustration : Éric Puech**

## Les PNJ

### Pour Shadowrun

**▶ Les gendarmes**

Caractéristiques du Flic des rues (p.207 de *Shadowrun*).
*Équipement*: Gilet pare-balles (2/1), FAM 95 (arme automatique, dégâts 8M).

**▶ Les wendigos**

Voir p.235 de *Shadowrun*.

**▶ Sylil le sasquatch**

Voir p.235 de *Shadowrun*.

**▶ Les hommes de Lafayette**

**● Ron, samouraï des rues troll**

2,90 m, 250 kg, chauve, nodules osseux teints en noir.
Caractéristiques du Samouraï des rues troll, livret Contacts et archétypes de l'écran, ou, à défaut, du Videur troll p.213 de *Shadowrun*.
*Équipement*: Gilet pare-balles (5/3), Hache de Combat Wallacher (7G) et Ingram Valiant légère (7M).

**● Ugly Joe, le chaman toxique (Empoisonneur)**

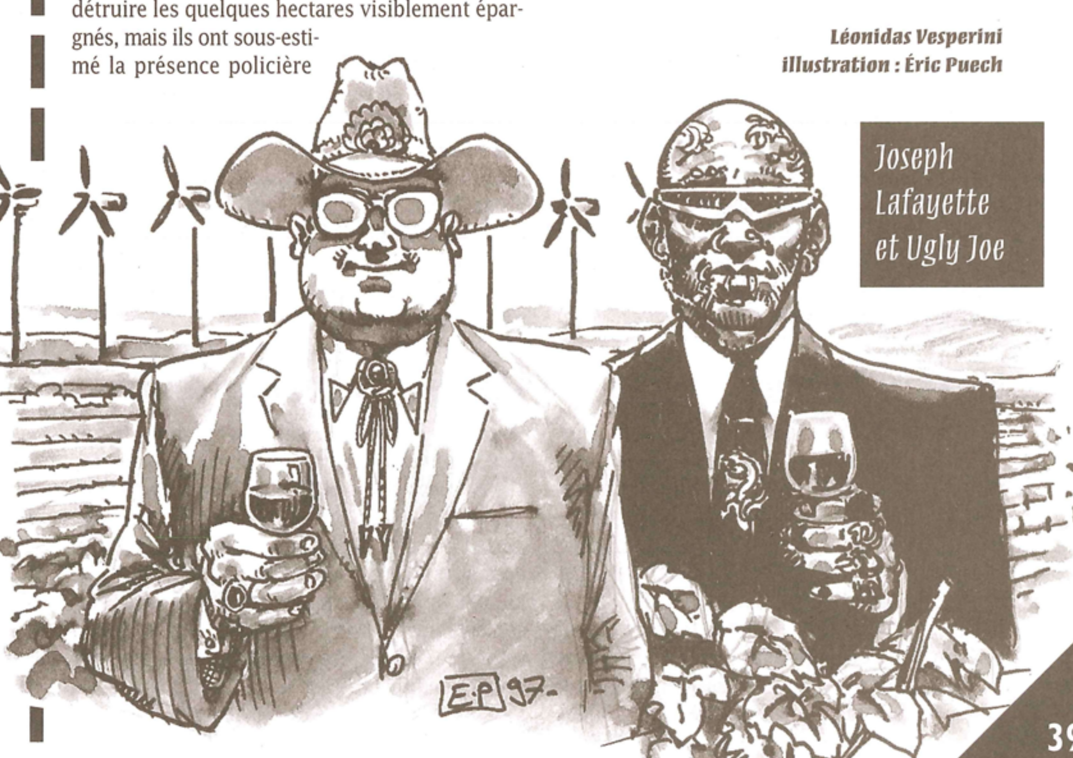
1,74 m, 70 kg, chauve, lunettes noires, piercings et tatouages sur tout le corps.
Caractéristiques du Chaman urbain, p.51 de *Shadowrun*.
*Sorts*: Brume mana (*Grimoire*, p. 119), Contrôle des pucerons, Jet acide (*Grimoire* p. 125). Si vous n'avez pas le *Grimoire*, Éclair mana et Missile mana feront l'affaire.

**● Erik Montgomery, mercenaire humain**

1,85 m, 90 kg, blond, cheveux en brosse, visage anguleux, vêtu d'un treillis militaire.
Caractéristiques du Mercenaire, p.62 de *Shadowrun*.

**● Daniel Knight, ex-agent corporatiste**

1,90 m, 80 kg, longs cheveux noirs, petites lunettes teintées rondes.
Caractéristiques de l'Ex-agent corporatiste, p.55 de *Shadowrun*.



Joseph Lafayette et Ugly Joe

Un scénario Casus Belli pour

# DEADLANDS




# Carré d'os

Conçu pour un groupe de personnages assez expérimentés, ce scénario demande beaucoup d'improvisation et d'initiatives de part et d'autre de l'écran. Il est donc à déconseiller aux meneurs de jeu et aux joueurs débutants. Pour célébrer la toute récente traduction, tous les termes spécifiques sont présentés en version française (avec leur équivalent américain entre parenthèses).

## Introduction

L'ambiance de ce scénario est intimement liée au personnage de Martin Porter, un huckster Déterré (Harrowed) en conflit permanent avec le Manitou qui l'habite, ainsi qu'au déroulement du Grand Tournoi qu'il organise dans le but d'offrir à son hôte un nouveau corps d'emprunt.
L'intrigue est divisée en trois phases. La première, qui peut facilement être longuement développée, correspond au voyage des PJ jusqu'au Labyrinthe (The Maze) et à leur implication progressive dans une série de disparitions et d'avis de recherche officiels. La deuxième s'étend de l'arrivée des PJ à Holybay, le village «improvisé» pour le tournoi par Porter et ses hommes, jusqu'aux finales qui y auront lieu après une petite semaine d'épreuves. Elle comprend la rencontre avec le mystérieux Porter, de nombreuses surprises nocturnes et la découverte du secret du Déterré. Le dénouement est suffisamment long et complexe pour constituer une troisième partie à lui seul... Mais pour commencer, faisons une petite plongée dans l'histoire sombre et tourmentée de celui que l'on nomme respectueusement «le Jack».

## Martin Porter

Né dans un petit village du nord du Dakota, Martin Porter fut élevé par des parents fermiers avant de partir, à l'aube de ses dix-sept ans, pour Kansas City. Là, il fit la rencontre d'une bande de pistoleros qui lui apprirent le maniement des armes et passa une dizaine d'années à sillonner les états de l'Est, de saloons en campements d'une nuit, de duels en règlements de comptes collectifs. La vie de Porter bascula le jour où il croisa la route de Jack Hampton, un huckster rongé par l'alcool et la tuberculose. Hampton devint très vite son maître et lui légua son savoir, ses tours, son adresse, avant de succomber dans une ultime quinte de toux. Après sa mort, Porter troqua ses armes contre un jeu de cartes et commença à se faire connaître dans l'Est, au Texas, puis à Denver, où il passa ses dernières années. Les circonstances de sa mort restent encore mystérieuses. Certains parlent d'une partie de poker tragique, d'autres d'une balle perdue, mais aujourd'hui, vingt ans plus tard, la véritable nature de Martin «Jack» Porter n'est plus un secret pour personne. Déterré, Porter a continué à voyager et à gagner sa vie plus ou moins honnêtement, défiant les avis de recherche et les poursuites, pour finalement s'établir dans les récifs du Labyrinthe. Entouré d'une bande de pirates à qui il donna le nom de «Jacks», il a entretenu sa réputation par de nombreux coups d'éclat, tels que l'attaque d'un convoi ferroviaire au sud de Boise ou la pendaison de Harvey Granger, le shérif qui le traquait depuis plus de dix ans. Jack est devenu une légende aux yeux de nombreux hucksters et shérifs, dont beaucoup ont perdu la vie en tentant de le retrouver. Aujourd'hui, Jack et sa bande sont connus par tous les pirates et les aventuriers un tant soit peu curieux.

## Un fauteuil pour deux

Vivre avec un Manitou n'est pas de tout repos et Jack, comme beaucoup d'autres «heureux élus», s'en est très vite rendu compte. Pour rester maître de son corps, Jack limita ses «tours de cartes» et réussit à maintenir les assauts de Cage (c'est le nom qu'il donne à son voisin de palier), qui dut user de toute son influence pour maintenir son contrôle sur l'esprit du huckster. Fondé sur le respect, et sur une franchise relative, le lien qui unit les deux esprits est unique en son genre. En s'assurant l'obéissance de ses hommes, une bande de pirates sanguinaires et cupides, Jack a su se bâtir une réputation tout en contenant l'appétit de Cage. Mais après vingt ans de cohabitation, le Manitou est en train de prendre le dessus. Jack se sent vieux, usé, et aspire aujourd'hui à une véritable mort, un cercueil qu'il serait seul à occuper. Mais se libérer de l'étreinte d'un Manitou n'est pas aussi simple... C'est ainsi que vint à Jack l'idée du Grand Tournoi. En invitant les meilleurs joueurs et tireurs des États proches, le huckster espère tenter Cage et lui offrir un nouveau corps physique. Le tournoi doit rassembler les plus habiles, les plus rapides et les plus forts de tous les bandits vivants, et Jack entend bien céder sa place à un jeune plein d'avenir. Officiellement, une somme mirobolante est prévue pour récompenser les vainqueurs, mais Cage compte se fendre d'une prime tout à fait inattendue...

## Once upon où vous voudrez

Par l'intermédiaire du bouche à oreille, d'affiches et de nombreux convois, Jack a réussi à répandre l'annonce de son Grand Tournoi jusqu'à la côte est du pays. Un mois avant le début des festivités, plus de trois cents courageux étaient déjà en route pour Holybay, le village créé pour l'occasion par les Jacks à quelques miles des premiers récifs du Labyrinthe. Disparitions pour certains, voyage officiel pour d'autres, les nombreux départs pour l'Ouest ne sont pas passés inaperçus dans les villes où sévissaient les futurs participants. De nombreux hors-la-loi ont été reconnus durant leurs parcours, créant une vague d'inquiétude et une foule d'avis de recherche. Les rumeurs concernant le tournoi se multiplient, le nom de Jack se rappelle au mauvais souvenir de beaucoup et, bien sûr, les PJ ne manquent pas d'entendre par-

ler de l'affaire. L'introduction peut prendre différentes formes, mais il est indispensable que les PJ se dirigent vers le Labyrinthe en parfaite connaissance de cause. N'hésitez pas à multiplier les rumeurs et les contrats officiels pour les pousser jusqu'à Holybay avec un grand nombre de raisons valables, et autant d'inquiétudes quant à la nature de l'événement qui s'y prépare. Les possibilités sont très nombreuses et il peut être intéressant de les combiner si vous vous sentez les épaules assez larges pour mener plusieurs intrigues de front.

- S'ils sont habitués à la chasse aux têtes primées, offrez-leur quelques cibles rentables: «Angry» Dowson, Morgan Peebs et «Ghost» Pete (trois pistoleros cotés entre 2000 et 5000 $), ainsi que Lucky Spade et la célèbre équipe Tracy et Matthew «Hex» (des hucksters, 3500 $ pour Spade, 10000 $ pour le couple). Proposez-leur plusieurs contrats, au fil de leur progression vers Holybay, et faites-leur comprendre que d'autres ont déjà été récupérés par différents groupes de traqueurs. Il risque donc d'y avoir du beau monde dans la place...
- Si les PJ sont eux-mêmes recherchés, ou qu'ils se tiennent à l'écart des autorités, jouez plutôt sur les rumeurs et les informations qu'ils pourront glaner dans les saloons et autres lieux de perdition. La présence d'un huckster ou d'un pistolero (Guslinger) parmi les PJ peut leur attirer toutes sortes de confidences. Vous pouvez même leur donner envie de participer à ce que beaucoup appellent «la fête personnelle du Jack», ou «la plus grande concentration de salopards de la décennie», en évoquant la récompense suprême: 50000 $...
- Il est également possible de titiller la curiosité des PJ en leur offrant des contrats moins officiels: une épouse éplorée qui prie les gentils étrangers de retrouver son mari «parti se faire tuer à Holybay», une bonne somme offerte pour faire tomber la tête d'un des participants, un pistolero rêvant de trouer le cuir du Jack qui propose aux PJ de lui servir d'escorte jusqu'à Holybay...

## West Express ?

L'été approche, il fait déjà chaud, et les PJ sont en route pour le Labyrinthe. Leur voyage peut durer plusieurs semaines ou, au contraire, être vraiment rapide et tranquille (le hasard faisant vraiment bien les choses, les festivités ne commencent qu'au lendemain de leur arrivée). Holybay étant assez excentrée, le trajet des PJ depuis «N'importe-où-Town» risque tout de même de durer quelques jours. À vous de voir combien d'aventures (et de mésaventures) ils vivent en chemin; à vous surtout d'improviser les détails de leurs rencontres, découvertes et éventuels nouveaux contrats. Il est en effet possible qu'ils partent de Chicago pour traquer un pistolero recherché, qu'ils se fassent engager par une riche veuve en passant par Dodge et qu'ils finissent par être accostés par un ami des Jacks aux abords de la cité des Anges perdus (City of Lost Angels). Ils peuvent également débuter seuls le voyage et être rejoints par une bande de pistoleros en partance pour Holybay, un curieux intéressé par le tournoi, un shérif... Gérez les multiples possibilités d'un tel périple et n'hésitez pas à pimenter la chevauchée des PJ, leurs nuits en pleine nature ou leurs haltes dans les saloons. Quelques exemples? Une poignée d'Indiens ivres à la carabine facile prennent les PJ en chasse en fin de journée, dans les États de l'ouest. Utilisez l'archétype brave (Coyote Brave). Une petite bande de pistoleros en manque de sensations s'en prend à eux dans l'arrière-cour d'un saloon. Une Chose du désert (Desert Thing), abomination piquante et tentaculaire, les attaque dès que le sable aura remplacé la plaine. Faites-vous plaisir en animant le voyage des PJ et n'oubliez surtout pas de mettre en scène des rencontres variées, qui leur permettent d'en apprendre un peu plus sur Jack et son tournoi.

## Holybay Inn

Jack et ses pirates de compagnons ont installé leur village démontable à un peu plus de trente miles au nord-ouest de la cité des Anges perdus. Pour s'y rendre, les PJ vont sûrement piétiner quelques heures. Vous pouvez utiliser les informations de leurs éventuels compagnons de route pour accélérer leurs recherches, les faire tomber sur l'une des trois pancartes «Holybay» installées dans la région, ou les laisser chercher tranquillement. Vous pouvez aussi les faire échouer à la cité des Anges perdus et leur faire rencontrer un habitant du coin, qui livre ses petits tuyaux en échange d'un bon verre. Donc, les PJ arrivent à Holybay en fin de journée, sûrement fatigués et poussiéreux, et découvrent l'aire de jeu des Jacks. Le camp de vacances a été installé autour d'une large crique, dominée par les premières falaises du Labyrinthe, où l'on accède par une pente assez abrupte (attention aux chevaux). La crique est occupée par cinq navires pirates de petite taille, armés et équipés de toutes sortes d'engins mécaniques (les savants fous de la bande sont extrêmement prolifiques). Une grande scène de bois se dresse à quelques mètres de la crique et accueille les deux tables où se relaient les joueurs de cartes. Un peu à gauche, à quelques mètres des premières habitations, se trouve un stand de tir sur cibles, fixes et mouvantes. L'essentiel du village est constitué de baraquements de bois au confort rudimentaire, de roulottes, de campements de fortune et de trois parcs à chevaux bien aménagés. L'animation y est assourdissante: insultes, détonations, verres entrechoqués, «pangs!», «ploufs!» et «arghhs!» à répétition... Le nouveau camp de vacances des PJ risque ne pas être de tout repos!

## Avis aux amateurs

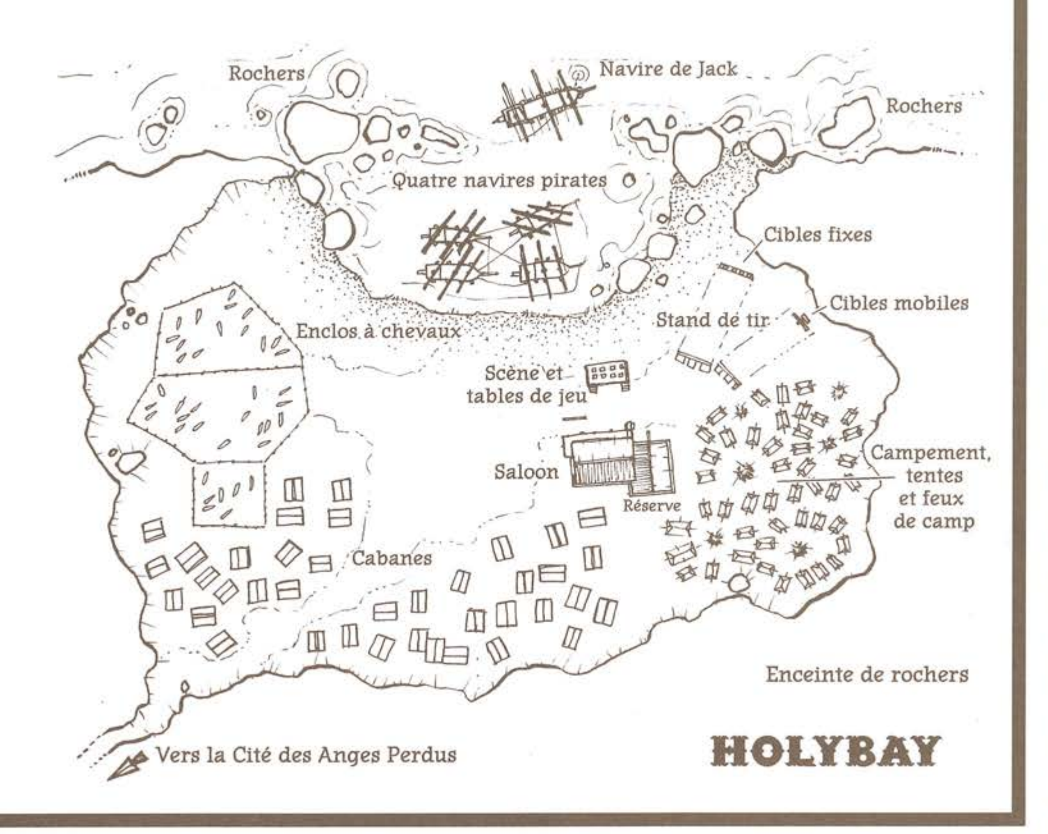
Les PJ ne sont pas véritablement accueillis en arrivant au village. En fait, personne ne vient à leur rencontre avant qu'ils se soient décidés à s'installer, soit autour d'un feu, soit dans l'une des cabanes encore inoccupées. Dès qu'ils auront posé leurs bagages, un des gentils organisateurs (Ted, un pirate très typique) vient leur demander s'ils souhaitent s'inscrire à l'un des deux tournois. Les éliminatoires débutant le lendemain à l'aube, il leur reste encore une petite chance de pouvoir y participer. L'inscription du tournoi de poker est fixée à 50 $. Il rassemble plus de trois cents participants, parmi lesquels quelques-uns des meilleurs joueurs connus sur le continent («Ace» Peenbrow, Stacey Mulligan, Allen Kane...). Pour 50 $, les PJ peuvent également prouver leur adresse à la gâchette. Le concours de tir est composé de trois épreuves, une sur cibles fixes, une sur cibles mouvantes et une épreuve de rapidité. Les tireurs les plus réputés sont Joey Higgins, Morgan Peebs et T-Box. Aucun des tournois n'est mortel, et les Jacks assurent un service d'ordre incontestablement incontesté. Les épreuves doivent se dérouler sur cinq jours. Les trois premiers sont consacrés aux éliminatoires et à la première série de matchs, les grandes finales n'ayant lieu qu'à l'aube du cinquième jour.

### Les Jacks

*Les pirates, deux cent cinquante environ, regroupent à peu près tous les archétypes. Les pistoleros et les anciens soldats forment le corps militaire de la bande. Ils sont rodés à de nombreuses armes et à toutes les techniques d'abordage et de manœuvre en mer. Quelques savants fous assurent la bonne marche de l'entreprise et apportent un «plus» indiscutable. Ils ont fabriqué de nombreuses machines, armes lourdes et autres gadgets qui ont fait la réputation des Jacks (les soutes de leurs navires sont pleines de roche fantôme (Ghost Rock) qui sert notamment à faire tourner les machines du camp). Le reste de la bande est composé de hucksters, de prêcheurs et d'une paire de chamans. Tout ce petit monde est soudé autour des perspectives de profit, d'un goût très prononcé pour les attaques maritimes, l'exploration et les dangers du Labyrinthe, et fédéré par la personnalité incontournable de Porter. Les pirates ne sont pas des brutes sanguinaires (il y a même quelques femmes, dont de très belles créatures!), et ils n'interviennent sur le camp que pour faire respecter l'ordre souhaité par le Jack. Ils sont courageux et fidèles à leur chef.*

## Club Maze

Toutes les installations présentes sur le camp portent la marque des savants fous et de leurs machines diaboliques. Les cabanes et le saloon ont été montés grâce à de lourds engins de construction et, si elles sont faites de bois et de clous, ces bâtisses abritent toutes des engins mécaniques pour le moins surprenants: système de pression pour la bière, réfrigération artisanale, transporteurs roulants... Le saloon est le lieu des rencontres et des imprévus. Bondé en permanence, il attire les participants, les parieurs, les curieux et les buveurs de toutes sortes. Toutes les consommations sont à 1 $. On y sert différents alcools et des grillades amoureusement préparées par les pirates. Attention aux excès: le service d'ordre est très rigoureux! Les cabanes sont propres, mais un peu spartiates, et vous pouvez prévoir de nombreux vols durant la journée. Les enclos peuvent accueillir plus de quatre cents montures et, là encore, il faudra prévoir quelques coups tordus (vengeances personnelles, vol de chevaux). Les deux sites les plus intrigants sont sans doute les stands de tir et la scène. Un système tout en ▷




longueur maintient et remplace les cibles fixes, à une trentaine de mètres des tireurs, et les cibles mouvantes sont fixées sur une «grosse machine pleine de trucs et de bidules» qui les fait tournoyer à grande vitesse. De nombreux spectateurs assistent en permanence aux épreuves de tir. Le tournoi de poker se déroule sur une large scène, sous laquelle un grand nombre d'ivrognes viennent se réfugier pour cuver leur vin et leur défaite du jour. Une cinquantaine de personnes peuvent prendre place sur les planches surélevées, mais elles sont généralement moins de dix (quatre à six participants et deux ou trois arbitres). Un peu à l'écart se trouvent tous ceux qui ont préféré la bonne vieille méthode «couverture-feu-cafetière» aux aménagements des Jacks. Ils sont près de trois cents à dormir à la belle étoile ou dans des tentes, sous le regard indifférent des navires pirates ancrés non loin. Les vaisseaux des Jacks sont tous reliés par des cordages et des échelles métalliques, à l'exception du dernier, où loge Porter. Ils sont quasiment inaccessibles durant la journée (les Jacks sont extrêmement vigilants), et à peine moins durant la nuit (de fréquentes patrouilles se relaient au sol et sur les navires). Si les PJ se sentent des envies de balades nocturnes, il leur faudra être plus que silencieux pour ne pas se faire repérer et canarder par les pirates.

## Le programme

La première nuit des PJ doit être placée sous le triple signe de la découverte, de la rencontre et de la surprise. Utilisez la description du village et des participants pour créer toutes sortes de PNJ et animer leur soirée, leur permettre de s'impliquer dans la vie de Holybay, de découvrir quelques-unes des coulisses... Quelles que soient les raisons qui les ont poussés jusqu'au village, ils ne devraient pas se décider à passer à l'action avant le lendemain. Il leur faudra tout d'abord étudier les lieux, obtenir des renseignements, peut-être même de l'aide. Laissez-les donc se divertir et s'égarer un peu, surtout si l'un d'eux a décidé de s'inscrire au tournoi. Les actions qu'ils vont entreprendre à Holybay dépendant essentiellement de l'introduction que vous aurez concocté, il vous appartient de gérer l'évolution de leurs petites affaires. Vous serez sûrement obligé d'inventer, de broder, d'improviser, voire de préparer quelques scènes au préalable, mais vous étiez prévenus... Les événements fixes (car il y en a), sont détaillés dans les lignes qui suivent. À vous de les mettre en scène en temps et en heure.

## Les tournois

Les deux séries d'épreuves ont lieu en parallèle, le bilan étant effectué chaque soir par les arbitres et les feuilles de matchs préparées pour l'aube. Les parties de cartes ont lieu du lever du soleil à midi et reprennent après la sieste pour se prolonger jusqu'au soir. Les trois premiers jours sont consacrés aux éliminatoires directs et aux premières manches importantes. Pour le tournoi de tir, les éliminatoires opposent dix concurrents par tour, les manches sérieuses se faisant sous forme de duels. Dès le troisième jour, il ne reste plus que cinquante concurrents par épreuve. Les éliminations deviennent ensuite plus longues, les matchs plus disputés, plus tendus, et les mises d'autant plus importantes et passionnées.
Si les PJ participent:

- Pour les cartes, utilisez le premier des systèmes proposés dans la description de la compétence Jeux (Gamblin'). Chaque jet correspond à un tour, le gagnant étant déclaré au meilleur des trois tours. Pour les trois premiers jours, les opposants type ont Jeux à 3 et Astuce (Smarts) à 3d6. Ensuite, montez à 4, puis à 5, et de 4d6 à 4d10 en fonction de la progression des épreuves. Lors des grandes finales, les PJ ont peu de chance de tenir bien longtemps face aux légendes vivantes qui défendent leur réputation, mais à vous de voir...
- Pour le tir, jets de tir (Shootin') classiques pour les cibles fixes (30 m de distance, attention aux modificateurs), et jets à -5 pour les cibles mouvantes (particulièrement vicieuses, surtout à 30 mètres). Là encore, les opposants débutent à 3 en Pistolet et 3d6 en Dextérité (Defness). Ensuite, passez à 4, puis 5, et augmenter les Dextérités de 3d10 à 4d12 lors des finales. Les derniers tireurs en lice sont vraiment des professionnels de la gâchette... Le gagnant de chaque épreuve est celui qui a raté le moins de cibles sur les dix proposées à chaque round.

## La nuit des abominations

Les humains et le Manitou ne sont pas les seuls à s'intéresser au tournoi, qui fait beaucoup de bruit aux alentours (les coups de feu résonnent, c'est bien connu). Personne n'a vraiment réalisé que les participants risquaient d'attirer les pires bestioles en tirant à tout bout de champ, du moins jusqu'à l'intervention de quelques créatures particulièrement vicieuses. L'attaque a lieu durant la nuit du troisième au quatrième jour. Tout d'abord, animation chez les pirates, du genre «lumières, bruits de course et cris d'alarme». Ensuite, apparition de formes sombres dans les rochers et premiers hurlements de douleur. Utilisez une dizaine de rampants des murailles (Wall Crawlers), qui se sont concentrés autour du camp malgré les rondes des pirates et ont attendu la nuit pour passer à l'attaque. Lorsque le combat arrive à son apogée (les PJ sont invités à y participer), un dragon de Californie fait son apparition dans les récifs et saute sur les navires pirates. Il aura été attiré par l'agitation et la présence des rampants. Le combat risque d'être long, sanglant et assez original. Le lendemain, de nombreux campeurs plient bagages. Il y a fort à parier que quelques participants bien cotés aient «mystérieusement» disparu dans la confusion (prévoyez quelques balles pas perdues pour tout le monde).

## A candle in the wind

Le personnage de Porter est l'élément clé du scénario, et il vous faudra l'utiliser pour permettre aux PJ de découvrir les «dessous de Holybay Beach». Premièrement, développez une série de rumeurs et de ragots concernant le Jack: «Le croque-mort manigance un truc pourri», «Jack va passer la main», «Pourquoi y participe pas au tournoi?», «J'aimerais pas être à la place du gagnant...» Laissez entendre aux PJ que de nombreux participants soupçonnent le Jack d'avoir organisé le tournoi dans un but inavouable, et que quelque chose de louche est en train de se tramer. Porter passe la plupart du temps sur son navire, à observer les candidats à la longue-vue ou à tromper l'ennui dans sa cabine. Il ne fait aucune apparition publique, mais les PJ pourront peut-être le découvrir, une fois la nuit tombée, en pleine crise de somnambulisme. Le Manitou pousse en effet Porter à côtoyer les candidats, dans le but de créer à Jack des occasions de tester leur valeur. Cage souhaite lui aussi se trouver un nouveau corps, plus jeune et moins réticent que Jack, et il espère découvrir une aubaine en provoquant toutes sortes de situations conflictuelles. Vous pouvez donc mettre en scène des petits incidents, de

longues discussions, des errances solitaires, et offrir aux PJ des occasions d'approcher le Déterré. Vous pouvez même utiliser son pouvoir Spectre (Ghost) pour le faire patrouiller discrètement... Jouez avec le caractère de Cage et la maîtrise de Porter, qui fait tout pour ne pas se laisser submerger. Il est indispensable que les PJ comprennent le risque encouru par les petits malins qui se font trop remarquer par Jack et son double, et qu'ils commencent à regarder le tournoi sous un autre œil. Amusez-vous avec le Jack, les rumeurs le concernant, et n'oubliez pas de noyer fréquemment le poisson dans des événements anodins, tels que des bagarres, des rencontres, des épreuves... N'oubliez pas non plus de gérer la progression des petites enquêtes des PJ (car ils ne sont sûrement pas venus là pour rien).

## Et le grand gagnant est...

L'heure des grandes finales peut être avancée ou retardée en fonction de l'actualité brûlante du camp, mais il faudra compter au moins cinq jours d'éliminatoires et de manches âprement disputées avant d'arriver au dénouement du tournoi. Au poker, la finale oppose « Ace » Peenbrow à Tracy « Hex », qui se sont tous deux fait remarquer durant la semaine, et tourne très vite à l'avantage de la demoiselle. Tracy remporte la partie, après six manches et un peu moins de deux heures de jeu. Pour les épreuves de tir, toutes disciplines confondues, ce sont Morgan Peebs et T-Box qui se disputent le titre tant convoité de « meilleure gâchette ». T-Box s'impose nettement sur le stand des cibles fixes, mais Peebs remporte finalement le match (et la palme spéciale de Cage). Peu après la remise des prix (25000 $ pour chacun) et le début de la grande fête de clôture, Peebs est invité à se rendre chez le Jack. Les PJ sont présents lors de la convocation et entendent la discussion entre un pirate et le pistolero. Peebs se rend sur le navire... Il n'en ressortira pas vivant. Comme Jack l'avait prévu, Cage a jeté son dévolu sur le vainqueur. Il force Porter à le tuer (au couteau, il n'y aura pas de détonation). Les épreuves ont lieu en fin d'après-midi, le meurtre en début de soirée. Jack attend ensuite la venue de l'obscurité et le moment où tous les participants seront ivres pour aller enterrer le corps de Peebs. Si les PJ ont eu la bonne idée de s'intéresser à la rencontre, ils surprennent Jack, peu après, en train d'ensevelir un corps recouvert de linges sombres. Si par malheur ils essaient de l'en empêcher, faites-leur une démonstration des pouvoirs du huckster très en colère (Cage entend bien protéger son récent investissement). Sinon, annoncez la disparition de Peebs en douceur, au saloon, et soulevez l'intérêt de la foule. Des cris vont s'élever, dénonçant le Jack (quelqu'un d'autre a assisté à l'enterrement et revient en courant des hauteurs), et une procession de mécontents surchauffés va se diriger vers les navires.

## Happy end ?

Le dénouement du scénario commence par l'attaque des navires et le combat sanglant entre les Jacks (qui défendent leur chef) et les participants en colère (qui veulent venger Peebs). Ne faites pas dans le détail et envoyez beaucoup de monde au tapis, histoire d'effrayer les PJ. Porter profite du vacarme pour s'enfuir. Après avoir enterré Peebs, le Jack contourne tranquillement la crique par les hauteurs et s'approche des enclos pour y dérober un cheval. Il ne devrait pas se faire remarquer, sauf si les PJ sont à l'affût, et va donc tranquillement quitter le camp et son ancienne vie. Si les PJ le suivent ou tentent de l'attaquer, il se laisse rattraper peu après la sortie de Holybay. Jack ne tient plus trop à la vie et Cage le laisse relativement maître de ses mouvements, maintenant qu'il sait que le corps de Peebs est « en bonne voie ». Vous pouvez même décider que Jack accepte de guider les PJ jusqu'à la tombe du pistolero (s'ils n'ont pas surpris Jack en pleine action). Il a l'intention de tirer sa révérence en beauté. Il vous reste à mettre sa mort en scène. Les fins sont multiples : exécution publique ou mort pathétique de Porter, retour de Peebs, exécution d'un Peebs Déterré par les PJ... Accentuez surtout le côté « triste » et humain de l'action du Jack et l'ignominie de Cage, qui tente avec plus ou moins de succès de s'approprier la dépouille de Peebs. S'il réussit, les PJ devront faire preuve d'humanité en mettant un terme à la courte vie de Déterré du pistolero, privant Cage d'un come-back triomphal.

Les récompenses devraient être assez nombreuses et importantes, surtout si les PJ ont combattu les abominations. Vous pouvez aussi laisser Peebs s'enfuir dans la nature et l'utiliser pour offrir une suite aux PJ. Quelques mois plus tard, alors que tous le croyaient mort, il fait un retour fracassant sur la côte est...

**Julien Blondel**
**Illustration : Éric Puech**
**plan : Cyrille Daujean**


Martin « Jack » Porter et son « manitou »


Un zombie



## LES PNJ

### Pour Deadlands

**▶ Martin « Jack » Porter, pistolero et huckster**

Perception (Cog) 3d8, Connaissances (Know) 3d8, Charisme (Men) 4d6, Astuce (Sma) 4d10, Âme (Spi) 3d8, Dextérité (Def) 4d12+2, Agilité (Nimb) 2d8, Force (Str) 2d8, Rapidité (Quick) 2d12, Vigueur (Vig) 2d10.
Tripes (Guts) 4, Souffle (Wind) 18.
Toutes les compétences utiles à 3 ou 4.
*Pouvoirs de Déterré* : Spectre 4, Griffes (Claws) 3, Trait surnaturel.
*Pouvoirs de huckster* : N'importe quel pouvoir entre 3 et 5 (selon les besoins).
*Armes* : .44 Pistol « custom » (3d6+2) et Colt Peacemaker.

**▶ Les Jacks, horde pas si sauvage**

100 pistoleros, 80 soldats, 10 savants fous, 10 hucksters, 10 prêcheurs, 5 chamans... Utilisez les archétypes.

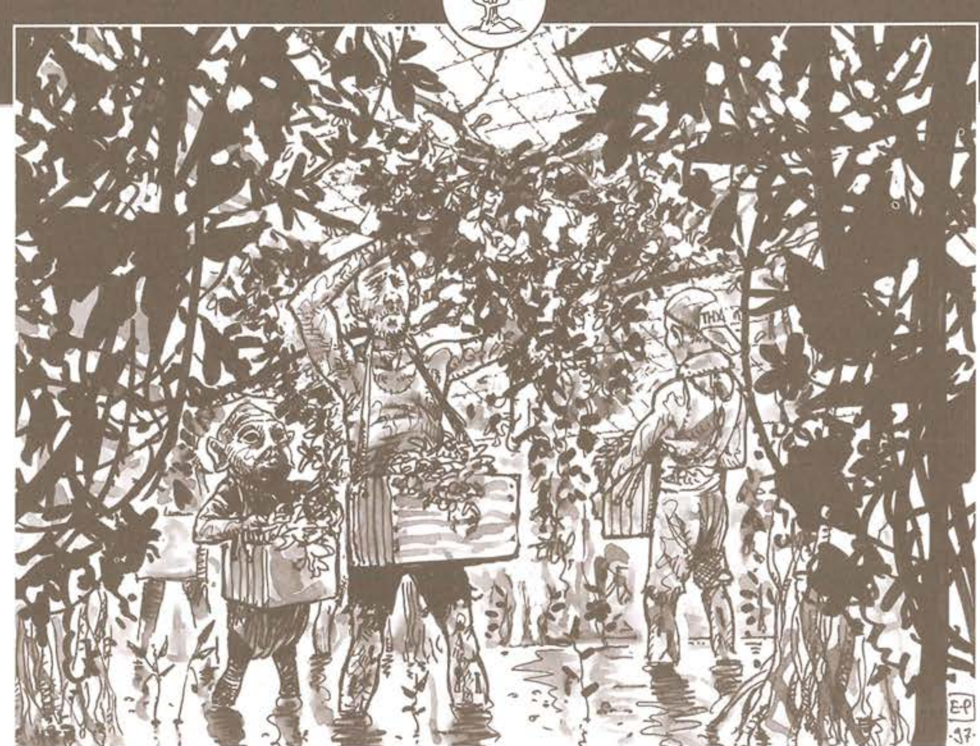
**▶ Morgan Peebs, pistolero**

Dextérité 4d10, Rapidité 3d12, Vigueur 2d10, Perception 3d6.
Compétences de Pistolero à 4 ou 5.
*Armes* : .44 Pistol et Winchester'73.

Un scénario Casus Belli pour

# STAR WARS

# Du Bleu pour vos idées noires




Ce scénario conviendra à un groupe de rebelles relativement discrets (pas d'Ewoks ou de droïds de protocole !) et de joueurs de tous niveaux d'expérience, sous la houlette d'un MJ capable d'improviser.

## Introduction

Huit semaines déjà que les personnages se morfondent sur une petite planète loin du front... Il n'ont rien à faire d'autre qu'à dormir, jouer aux cartes ou lever quelques poids et haltères, histoire de ne pas faire trop de gras. Ils n'espèrent qu'une chose : une nouvelle affectation dans un coin un peu moins calme... Et justement, leurs supérieurs ont du travail pour eux!

Nos héros sont envoyés sur Sanod, une petite planète aux frontières de l'Empire, afin d'enquêter sur la diffusion d'un nouveau narcotique, le Bleu. L'Alliance soupçonne l'Empire d'être à l'origine de ce trafic ; non seulement il ne s'est jamais illustré dans la lutte contre cette drogue, mais depuis peu on la trouve sur Elbriade, une planète dont l'annexion par l'Empire pose quelques problèmes. La mission des PJ consiste à réunir les preuves de la culpabilité de l'Empire afin d'alimenter la propagande rebelle. Une fois ces informations réunies, il faudra prendre des mesures afin de gêner au maximum la production du Bleu. C'est une tâche de la plus haute importance : les guerres ne se remportent pas uniquement sur les champs de bataille.

Les personnages agiront sous le couvert d'un stage en techniques d'administration, et seront en poste à l'astroport d'Istix, capitale et unique cité de Sanod. Inutile de préciser que les services secrets de l'Alliance se sont donnés du mal pour leur obtenir ce stage, et qu'il serait mal venu de bousiller cette couverture.

Leur contact est le patron de l'holobar *L'anneau rouge*. Il se nomme Fat Jack. Avant leur départ, ils reçoivent toutes les informations disponibles sur la planète, leur couverture et le Bleu. Ils perçoivent également une enveloppe de 40 000 crédits (la monnaie locale) afin de couvrir leurs frais d'enquête. L'aventure commence à leur arrivée sur l'astroport d'Istix.

## Historique

Dix-sept ans plus tôt, un navire pirate se posait sur Terra KX.112, une planète minuscule et primitive, située en dehors de toutes les routes commerciales, dont l'intérêt économique et stratégique était si faible que les autorités impériales avaient décidé de laisser sa population s'épanouir et évoluer librement.

Le but des pirates était simple : se servir et tout revendre à bon prix. Ce n'est que par hasard qu'ils se rendirent compte des particularités chimiques du kabo, une plante cultivée par la population. Il ne leur fallut pas longtemps pour produire la première dose de Bleu et s'associer à une bande de criminels sur Sanod. En assurant des prix extrêmement compétitifs, celle-ci prit rapidement le contrôle du marché de la drogue.

L'Organisation, les distributeurs, s'est toujours assurée de la bonne réputation de son produit, à coup de pots-de-vin ou de rafales de laser. De fait, sur Sanod, le Bleu est perçu comme relativement inoffensif, facile d'accès et rendant la joie de vivre à une société qui, sans lui, exploserait. En ce qui concerne les puissances étrangères, l'Organisation ayant choisi de limiter la vente du produit à une seule planète, c'est l'indifférence qui prime. Jusqu'à présent, l'Empire lui-même ne voit aucun intérêt à interrompre ce trafic (contrairement à ce que croient les PJ, il n'est pas impliqué). Sanod est une province calme, qui paye ses impôts sans mot dire... Mais l'Organisation a décidé d'étendre ses ventes à d'autres mondes. Du coup, elle ne peut plus approvisionner Sanod autant qu'auparavant.

Deux jours après l'arrivée des personnages, le prix du Bleu passe de 100 à 1000C. Beaucoup de gens ne peuvent plus acheter de drogue et les premiers cas de manque sont répertoriés (voir le paragraphe *Le Bleu*).

## Notes sur l'informatique

Dans ce scénario, le réseau informatique est l'un des principaux moyens de glaner des informations. On peut y trouver tout ce que l'on désire ou presque, du moment que l'on est suffisamment doué. Le problème est surtout de ne pas se faire repérer par les systèmes de sécurité. Ce n'est pas tant la police qui est à craindre, l'inaction l'a rendue totalement inefficace, mais l'Organisation et l'Empire.

En termes de jeu, chaque fois qu'un jet de Bureaucratie ou de Sécurité est raté, les PJ ont 70 % de chance de se faire remarquer par les représentants de l'Empire s'il s'agit d'un piratage du réseau militaire, et 15 % par l'Organisation sur n'importe quel réseau ; les malfrats ont des yeux et des oreilles partout. S'ils n'y prennent pas garde, les personnages risquent rapidement de se trouver dans une situation délicate, poursuivis par les soldats de l'Empire d'un côté et par les tueurs de l'Organisation de l'autre.

Attention, car s'il est possible d'avoir accès à une multitude de données par le biais de l'informatique, il reste encore à les traiter. Ce n'est pas par ce que les personnages ont récupéré un double de la comptabilité d'une entreprise qu'ils seront capables de dire si elle fraude le fisc. C'est

à vous qu'incombe la lourde tâche de définir les actions possibles et le temps qui doit être consacré à leur réalisation.




## Une planète accueillante

Sanod est une planète un peu plus grande que la Terre, avec une population totale d'à peine 110 millions d'habitants (humaine à 80%). Elle est constituée d'un seul continent, immense, d'un unique océan et de quelques mers intérieures. L'hémisphère sud oscille entre désert et enfer vert et, à part quelques entreprises de voyages organisés et une poignée de scientifiques, personne ne se rend dans ces contrées. L'hémisphère nord possède quant à lui un climat plus tempéré, de vastes plaines et d'immenses forêts. C'est là que se sont installés les quelques 400000 colons ayant choisi de vivre en dehors d'Istix. Tous ouvriers agricoles ou exploitants miniers, ils se sont pour la plupart regroupés dans de petits villages de quelques centaines d'habitants. Les plus gros bourgs sont reliés à la capitale par TRMGV (Train sur rails magnétiques à grande vitesse).
Istix est une immense cité surpeuplée et surpolluée. Le smog, brouillard de pollution, recouvre entièrement la ville, empêchant parfois le soleil de filtrer (le port du masque respiratoire est vivement conseillé. Il serait dommage d'être victime d'une crise d'asthme en plein combat... Vous ne trouvez pas ?). La pauvreté est accablante. Dans la périphérie de la cité, des millions de miséreux n'ont pas même un abri pour dormir. Ils se réunissent sur de grandes places bétonnées, pour s'endormir au chaud les uns contre les autres. Ils n'ont quasiment aucune hygiène et rares sont ceux qui portent un masque antipollution. Dans ces quartiers, la mortalité est très élevée, tout comme la natalité d'ailleurs. C'est là que l'on rencontre le plus de drogués au Bleu, ce qui explique que la violence y reste marginale.
Le centre de la ville est occupé par quelques milliers d'hectares de terrain réservés aux nantis : de superbes villas de tous styles et de tous horizons, des jardins suspendus, des lacs... Le tout est protégé par une immense muraille de métal, des centaines de gardes privés à la gâchette facile, et un dôme antipollution d'un bleu translucide du plus bel effet. Rien ni personne, pas même les publibulles, ne peut franchir ces murs sans une autorisation spéciale.

## À « L'anneau rouge »

*L'anneau rouge* est un bar peu fréquentable des quartiers du sud-est d'Istix. On y trouve tout ce que l'on peut compter de races extraterrestres et de truands dans ce coin de la galaxie. L'aide de Fat Jack, le patron, se révélera précieuse.
Fat Jack peut :
— les aider à obtenir du matériel (véhicule, armement, matériel informatique) ou des services (logement, avocat) à moindre prix ;
— leur procurer une aide financière de 150000 C maximum (pour payer une caution ou acheter des passes pour le centre de la cité) ;
— contacter l'Alliance, trouver une planque et procéder au rapatriement des personnages blessés ou traqués.

## Un stage d'enfer

L'astroport est situé à l'ouest d'Istix. Pour leur premier jour, le directeur du service des douanes leur fait visiter les lieux en personne. L'Empire possède ses quartiers et ses pistes sur le site, mais leur accès est bien évidemment interdit aux civils.
Le département des douanes est séparé en deux : le service où seront installés les PJ a la charge des exportations, l'autre s'occupe des importations.
Le travail consiste à remplir, vérifier, trier et envoyer des documents informatiques concernant les navires en partance et leur cargaison. Tant qu'ils restent discrets et qu'ils font le travail qu'on leur demande, les personnages peuvent consulter les fichiers de l'astroport pour leur enquête. Ils peuvent également interroger les salariés, faire une demande de transfert dans d'autres services, proposer l'inspection d'un vaisseau en particulier, etc. Toutes ces demandes sont laissées à l'appréciation du chef de service. Si les PJ ne prennent pas le stage au sérieux, ils seront proprement virés. Notons que les horaires de travail sont épuisants : la journée sanodienne dure 29 heures standard, et les personnages doivent en consacrer 14 à ce maudit stage (de 6 h à 20 h, avec une petite pause à 13 h).

## Enquête à l'astroport

Une vérification minutieuse des comptes en banque des agents du service des exportations n'indique aucune corruption apparente (et sera difficile : il existe une multitude d'établissements bancaires, et leurs fichiers sont protégés). En revanche, si les PJ s'intéressent aux importations, ils découvrent que trois employés, le chef du service, le contrôleur principal et un douanier, ont des revenus très élevés. Le douanier est le plus louche : il dispose de plus de 70 millions de crédits (il est honnête, il a gagné à la loterie le mois précédent).
Un interrogatoire des deux autres corrompus possibles apprendra aux PJ qu'ils sont payés pour fermer les yeux sur la cargaison de certains navires dont les noms leur sont indiqués la veille de leur arrivée. Ils sont prêts à coopérer avec la Rébellion pour peu qu'on leur offre une nouvelle identité et une nouvelle vie, pour eux et leur famille.

## Le Bleu

Le Bleu est apparu sur Sanod il y a une quinzaine d'années et y est bizarrement resté confiné, du moins jusqu'à ces derniers mois. Son prix, comparé aux substances équivalentes, est excessivement bas : à peine 100 C (bientôt 1000 C) la dose, au lieu de 10000 C. Bref, la cocaïne au prix du paquet de Carambars ! Plus de 60 % de la population humaine s'y adonne régulièrement. Sur les extraterrestres, elle a des effets qui s'étendent du laxatif à l'euphorisant léger.
La drogue agit directement sur la région du cerveau siège du plaisir et de la joie. Le consommateur reste parfaitement capable de pratiquer n'importe quelle activité, mais est affublé d'un sourire profondément débile. Il est en outre incapable d'éprouver la moindre colère, et le désir de violence disparaît complètement.
Ce produit entraîne une dépendance très rapide. Il est aussi très toxique. Les cas d'overdoses sont légion, causant la lobotomisation pure et simple du drogué. En outre, lorsqu'un drogué est dans l'impossibilité de prendre sa dose, il se métamorphose, lors de ses crises de manque, en véritable machine à tuer... mais toujours avec le sourire.
Cette dernière information n'est pas disponible au début du scénario, les cas de sevrages forcés étant, vu le prix, beaucoup trop rares pour qu'un rapprochement ait été fait. Suite à l'inflation du cours du Bleu, le fait va devenir soudainement évident. Les quartiers défavorisés vont s'embraser, des actes de sauvagerie seront perpétrés un peu partout dans la cité par des drogués en manque.
Les personnages voudront certainement connaître le résultat des analyses faites sur le Bleu, mais l'Organisation est parvenu à effacer, falsifier ou empêcher la majorité des recherches sur le produit. Ils devront dénicher par eux-mêmes un spécialiste afin de les mener à bien. Ils apprendront que le Bleu est issu d'une molécule organique naturelle non répertoriée. En outre, sa configuration et ses similitudes avec d'autres molécules du type des opiacés montre qu'elle est d'origine végétale, ce qui implique de vastes cultures.
Bien entendu, plus le laboratoire d'analyse auquel nos héros s'adressent est grand ou prestigieux, plus il est noyauté par l'Organisation, moins ils ont de chances d'avoir une bonne réponse et plus ils risquent de se faire repérer et descendre.

### Les publibulles

*Les publibulles sont là pour faire enrager les PJ.*
*Ce sont de petites sphères métalliques qui se déplacent de façon anarchique à 3,5 m au-dessus du sol. Elles sont dotées de capteurs sophistiqués qui leur permettent de repérer les individus les moins « agités » (toute personne statique ou se déplaçant sans précipitation) et de se positionner à leur hauteur... Elle projettent alors un hologramme publicitaire généralement très coloré et bruyant (il n'y a rien de plus agaçant pour une équipe de Rebelles en planque que d'avoir une trentaine de publibulles qui tournent autour de leur abri).*
*Un point positif tout de même, ces engins ne peuvent pas circuler à l'intérieur des bâtiments.*

## Les rues d'Istix

Ni les drogués, ni les revendeurs ne se cachent. Tout semble fonctionner comme si le Bleu était parfaitement légal.
L'approvisionnement des masses se fait selon un schéma pyramidal : au sommet l'Organisation fournit quelques grossistes, qui en fournissent ▷

## Les assassins

*Une fois que les personnages seront devenus visibles pour l'Organisation, ils commenceront à recevoir des visites. Les tueurs se divisent en deux catégories bien distinctes :*

- ***Les amateurs** : Des pauvres types maladroits, qui ont perçu pour 20 000 C de dosettes de Bleu (à l'ancien cours). En les secouant un peu, ils avouent avoir été recrutés par un grand rouquin aux yeux vairons, bien habillé et se déplaçant en limousine antigrav.*
- ***Les pros** : Ils sont envoyés uniquement si les amateurs ont échoué plus de deux fois. Vêtus de longs trench-coats noirs dissimulant une impressionnante artillerie, ce sont de vrais fanatiques, qui exécutent toujours leur contrat. Ils agissent généralement par groupes de trois.*

d'autres, qui en fournissent d'autres, qui fournissent les détaillants, qui fournissent les clients. Les procédures de sécurité sont étonnamment rigides, en prévision du jour où l'Empire décidera de démanteler l'Organisation. Toutes les transactions se font par l'intermédiaire de boîtes aux lettres (à l'exception de celles touchant les consommateurs). Ainsi le détaillant ne connaît pas son fournisseur, qui ne connaît pas son grossiste, etc. Une telle filière est très longue à remonter et suppose des heures de filatures et de planques. Toute indiscrétion ne manquera pas d'attirer l'œil de l'Organisation.

La base des pirates

## L'Organisation

Les archives des journaux ou celles de la police sont des pistes logiques. Malheureusement, tout est depuis fort longtemps sur informatique, et toute trace d'activité mafieuse en a été effacée. Les petites gazettes à faible tirage ont cependant conservé des archives «papier». Malheureusement, on ne trouve ces journaux que dans les bourgs périphériques. On y découvre une série d'articles datant d'une quinzaine d'années concernant Trïïl, un jeune Twi'lek, simple employé de la Somec Inc., une fabrique de composants électroniques. Il était soupçonné d'avoir commandité et d'avoir pris part au meurtre de cinq parrains de la mafia. Il fut acquitté après avoir dépensé plus de 90 millions de crédits en frais de justice, ce qui lui valu le titre de «parrain des parrains».

Une enquête sur ses activités ultérieures montre qu'il devint P.-D.G. de la Somec Inc. Il y a six ans, il a délégué tous ses pouvoirs à son jeune adjoint, Brad Wilk. Depuis, il reste cloîtré dans sa résidence du centre ville. Personne ne l'a vu depuis et il est impossible de l'approcher...

Suivre Wilk se révèle facile, mais coûteux. Wilk a un physique assez peu banal (roux aux yeux vairons) et suffisamment d'argent pour ne pas rester discret. On pourra se renseigner sur lui auprès des restaurants et des hôtels de luxe, entre autres (une fois de plus, vaut mieux s'assurer de la discrétion de ses interlocuteurs). Après quelques jours, il finit par mener les PJ jusqu'au *Sinope* (l'un des vaisseaux ayant la charge de ravitailler Sanod en Bleu), dont il contrôle lui-même le déchargement.

Dans l'intervalle, les personnages peuvent fouiller les entrepôts loués par la Somec Inc. La plupart sont à peine gardés et ne recèlent que des caisses de composants électroniques en attente d'être livrés. Deux d'entre eux sont beaucoup mieux surveillés (une dizaine de vigiles bien armés et avec des moolbots, sorte de fouines géantes très féroces). Les caisses qu'on y trouve sont pleines de Bleu.

On peut également remonter la piste de l'Organisation en interrogeant les tueurs qu'elle ne manquera pas d'envoyer (voir l'encadré *Les assassins*). Si les PJ font des prisonniers et les livrent à la police, leurs agresseurs sont relâchés une heure plus tard, le casier judiciaire vierge.

## Le « Sinope »

C'est un cargo de taille moyenne, à bord duquel se trouvent 8000 tonnes de Bleu! Qu'ils aient été prévenus par les douaniers ou qu'ils y soient arrivés en suivant Wick, ils seront reçus de la même manière : fraîchement. Le commandant de bord refuse l'accès à son vaisseau. «Il a déjà été inspecté, dit-il. Adressez-vous à vos supérieurs! Vous verrez!»

Si les PJ interviennent lors du déchargement, les choses se gâtent rapidement. Les pirates ne se rendront que si plus de la moitié d'entre eux sont neutralisés (ils sont dix-huit, plus Wilk et ses quatre gardes du corps). Du côté des PJ se rangent la sécurité de l'astroport (quatre hommes) et une patrouille impériale (vingt soldats). Lorsque tout sera terminé, les forces de police (cinquante hommes), viennent arrêter tout le monde. Wilk est remis en liberté, les autres protagonistes livrés à l'Empire.

Les PJ n'auront probablement aucune envie de moisir dans les cachots de la Sécurité impériale. Arrangez-vous pour que les PJ aient une occasion de s'évader pendant leur transfert. Au pire, ils vont passer une semaine en cellule, être mollement interrogés à deux ou trois reprises, puis livrés aux pirates.

## Conclusion provisoire

Les personnages auront beaucoup de chance s'ils arrivent à quitter Sanod et à rejoindre leur quartier général sans encombres. Après tout, ils se



## LES PNJ

### Pour Star Wars

**▶ *Tueur amateur***

Tout à 2D, sauf Blaster et Couteau à 3D.
*Équipement* : Blaster et couteau.

**▶ *Tueur professionnel***

DEX 4D+2 ; Blaster 6D.
PER 4D ; Armes lourdes 4D.
*Équipement* : Pistolet blaster, blaster mitrailleur moyen, veste antiblast.
*Points de personnage* : 15.

**▶ *Pirate moyen***

Tout à 2D, sauf Armes blanches 4D.

**▶ *Policier moyen***

Tout à 3D, sauf Blaster 4D.

sont mis à dos une organisation criminelle très puissante, qui ne rêve que de vengeance et qui tentera l'impossible pour mettre la main sur eux. Dans les heures qui suivent l'arraisonnement du *Sinope*, l'Organisation dicte ses conditions à l'Empire. Elle menace de créer une pénurie de Bleu, exige que les PJ lui soient livrés, et demande un dédommagement pour la perte de sa cargaison. L'Empire est coincé. Il ne peut se permettre de perdre Sanod, stratégiquement importante.
Le gouverneur impérial tente donc un rapprochement avec l'Organisation. Il aimerait s'adjoindre le concours du Bleu pour pacifier ses provinces et en annexer de nouvelles. Les pirates, quant à eux, voient là un moyen d'accroître leurs bénéfices tout en s'assurant la meilleure protection qui soit. Moins d'une semaine après l'épisode du *Sinope*, des accords sont signés entre les deux groupes.
Pendant ce temps, les services de renseignements de l'Alliance parviennent à localiser l'unité de production de Bleu qui se trouve près d'une cité de Terra KX.112.




## Mise en place

Les PJ peuvent aborder cet épisode de deux façons.

● **Captifs.** Si les personnages ont été arrêtés sur Sanod, que ce soit par l'Empire, la police ou l'Organisation, ils sont livrés aux pirates et transférés sur Terra KX.112. Là, ils sont utilisés pour récolter le kabo (la plante dont on tire le Bleu). Ils sont enchaînés, forcés de travailler dans les champs quinze heures par jour, brutalisés... Bref, les pauvres PJ sont en enfer. Ils ont le choix entre attendre la mort (-1D de VIG par jour de détention) ou s'évader. Les gardes sont assez vigilants les premiers jours, puis deviennent de plus en plus brouillons, facilitant la tâche des personnages. Vu leur état, ils ne devraient pas tenter de prendre la base d'assaut. Si tel était le cas, opposez-leur une résistance qui les contraindra au repli stratégique, ou bien fermez le sas d'accès du couloir et laissez-les errer dans la nature.
De son côté l'Alliance, privée des personnages, envoie une autre équipe. Comme de bien entendu, les deux groupes finiront par se rencontrer et par s'entraider. À vous de décider des circonstances.

● **Infiltrateurs.** La mission des personnages est simple. Ils doivent se rendre sur Terra KX.112, découvrir l'usine, la détruire ainsi que le stock de Bleu et les récoltes, le tout en se faisant passer pour un commando impérial afin de semer la zizanie dans les rangs ennemis.
Les PJ sont débarqués sur la planète à l'aide d'un engin subtilisé à l'Empire. C'est un transporteur léger et peu armé, conçu pour passer au travers des systèmes de surveillance. Les personnages disposent de tout le matériel qu'ils désirent, dans les limites du raisonnable (le vaisseau est très peu spacieux).

## Une planète si paisible

Terra KX.112 est une planète minuscule située loin de toutes les routes commerciales. Deux petites lunes gravitent autour d'elle. Elle compte 65% d'océan, et ses terres sont principalement regroupées en deux continents. Elle abrite une forme de vie intelligente, monothéiste, ayant atteint un niveau technologique de type médiéval, dont les représentants sont très proches de l'espèce humaine.
Terra KX.112 regorge de royaumes en perpétuelles luttes d'influence. Le seul qui nous intéresse se nomme Micelinia. Comme la plupart des États de Terra KX.112, il est centré sur une grande cité, Pelluan. Le royaume est bordé par d'immenses marécages se prolongeant loin vers l'est et le sud, par l'océan à l'ouest et par des montagnes au nord.
Pour vous faire une idée plus précise de ce monde, basez-vous sur notre propre univers médiéval, tel qu'il se présentait aux alentours de l'an Mille. Sur cette planète, la Force n'a pas encore été domptée. Si elle est utilisée par les personnages, elle sera sans doute vue comme un pouvoir satanique ou divin. Quant à l'intervention des pirates, elle a modifié plusieurs choses. Leur chef s'est proclamé roi de Micelinia et fils de Mamend (le dieu adoré par la population). Il a modifié légèrement le culte de Mamend (qui est devenu Colère plutôt qu'Amour), rasé les montagnes (à l'aide de missiles), lâché des dragons dans les cieux (des chasseurs de combat), et réclamé des offrandes de kabo. Il s'agit d'une espèce de marguerite laineuse géante et bleue, cultivée pour ses graines (dont on fait de la farine) et sa tige (dont on fait des cotonnades). La surface agricole fut multipliée par dix puis par vingt en quelques années, aidée en cela par la mise en œuvre de nouvelles techniques d'irrigation. La quasi totalité des marais est actuellement irriguée et cultivée. Il est important de noter que, bien que toute la plante puisse être utilisée, seule la sève est récupérée par les pirates. Le reste est laissé aux indigènes, qui y trouvent leur compte. Toute la population peut (et doit) désormais travailler aux champs comme aux fabriques de textile. Les opposants au régime sont sévèrement punis, et il n'est pas rare que des familles entières soient exécutées, ou réduites en esclavage, par la faute d'un seul de ses membres.
Le royaume de Micelinia attise de nombreuses convoitises et compte beaucoup d'ennemis, tant dans ses murs qu'à l'extérieur : nobles de sang royal, marchands écrasés d'impôts, puissances voisines, propriétaires terriens ruinés... Tous rêvent de la chute du nouveau monarque, mais jusqu'à présent peu ont osé défier Mamend.

## La base des pirates

Elle est installée dans un réseau de salles et de galeries naturelles souterraines, aux abords de gorges impressionnantes.
Cinq hommes veillent en permanence au bon fonctionnement des installations. Ce nombre passe à neuf lors de la cérémonie des offrandes, une fois par semaine. Il faut aussi compter une dizaine d'hommes qui vont régulièrement à terre soit pour se détendre, soit pour ravitailler les bases en nourriture et en eau fraîche.

**1 - Ascenseurs antigrav.**
**2 - Écuries.** Il y a huit chevaux et deux chariots. Ils sont utilisés par les pirates pour gagner la ville la plus proche, et transporter le ravitaillement en eau et nourriture qui servira aux deux bases.
**3 - Salle de détention des PJ.** Une cellule à champ de force de 2,5 sur 2 m sert de logement principal aux personnages. En dehors de la cellule se trouve un tabouret sur lequel viennent se relayer les hommes préposés à la surveillance des prisonniers.
**4 - Armurerie.** On y trouve des armes, mais aussi le matériel agricole utilisé par les prisonniers. Les pirates ont pour ordre de ne plus sortir avec de l'armement technologiquement supérieur au niveau de la planète. Avant l'instauration de cette règle, les hécatombes touchant la population autochtone étaient bien trop nombreuses. Lors de l'éventuelle évasion des PJ, veillez à ce qu'ils puissent prendre quelques armes, mais pas trop. Un blaster chargé est largement suffisant, et ça les obligera à ne pas tirer sur tout ce qui bouge.
**5 - Salle de garde.** Elle est équipée d'un communicateur permettant la liaison avec la base pirate principale, qui se trouve sur l'une des lunes. Un garde s'y trouve en permanence. Il surveille et autorise ou non l'accès à l'ascenseur, actionne la batterie de défense et contrôle l'ouverture de la cellule, de la salle 4 et du sas du couloir.
**6 - Dortoir.** Quatre lits.
**7 - Salle à manger et de détente.** Deux grandes tables et des jeux vidéo meublent la pièce.
**8 - Cuisine.** Entièrement automatisée.
**9 - Entrepôt.** Cette immense salle est partagée en deux par des rails magnétiques sur lesquels circulent des plates-formes de transport. Des containers sont empilés dans un coin, à côté d'un engin élévateur. Un conduit de 20 cm de diamètre débouche du plafond.
**10 - Hangar.** Il sert aux barges venant chercher le ravitaillement, les containers de sève de kabo, etc. Il est équipé d'un rideau d'acier s'ouvrant au milieu de la paroi des gorges. Vu sa situation, cet accès n'est pas défendu. Une simple caméra vérifie l'absence de curieux avant les mouvements des navettes.
**11 - Colosse à l'image de Mamend.** À ses pieds, une grande vasque reçoit les offrandes. Celles-ci s'écoulent directement par un conduit dans les containers de la salle n°9.
**12 - Entrée principale.** On y accède par l'ascenseur, et on débouche sur un parvis de pierre devant un obélisque. Cet accès est défendu par une batterie de blasters lourds.

## Final

Une fois leur mission terminée, les PJ doivent encore récupérer leur vaisseau. Évidemment, dans l'intervalle, il a été découvert par les pirates. À vous d'orchestrer la bataille finale afin qu'elle soit digne de la trilogie : récupération du vaisseau, fuite sous le feu ennemi, combat spatial, poursuite haletante, passage in extremis en hyper-espace...

**Emmanuel Derosier**
**Illustration : Éric Puech**
**plan : Cyrille Daujean**

Un scénario Casus Belli pour

DIFFICILE

## CHANGELIN

# Le satyre des Batignolles

Ce scénario conviendra à un groupe de changelins moyennement expérimentés, à des joueurs ne se prenant pas trop au sérieux et à un MJ connaissant raisonnablement bien Changelin. Les anglophones peuvent investir dans « The Shadow Court », mais c'est tout ce qu'il y a de plus optionnel. Par contre, un plan du XVII[e] arrondissement de Paris peut être utile.



## Introduction des PJ

Paris, un soir d'hiver. Les personnages vaquent à leurs occupations, féeriques ou humaines. La vie est paisible, tout va bien... jusqu'au jour où une boulette de papier roule, «comme par hasard», aux pieds de l'un d'eux, si possible un eshu (par leur nature même, ils ont tendance à déclencher ce genre d'incident). Le papier présente de légères traces de glamour. Dans un passé pas très lointain, il a été enchanté. En revanche, le texte qui s'y trouve a été rédigé à l'aide d'un stylo parfaitement ordinaire. Sa lecture ne devrait pas beaucoup éclairer les PJ (voir Premier chant ci-contre).

## Les faits

Remontons quelques mois en arrière. Antoine Laguerre, alias Canso, est un satyre toulousain qui occupe la charge prestigieuse de Grand barde d'Occitanie. Le haut roi Shaïl, pourtant peu connu pour son amabilité envers les roturiers, l'estime beaucoup.
Canso s'est intéressé aux activités d'une holding, la Panmondiale d'Intérêt Global (PIG). Celle-ci possède une multitude d'entreprises, dont les magasins GroKado, qui pratiquent le prêt sur gages à des taux usuraires. GroKado a ouvert une boutique dans la banlieue de Toulouse, et vient d'en ouvrir une autre en région parisienne. Canso a découvert qu'il s'agissait, dans les deux cas, d'une couverture pour les activités de la Cour d'Ombre. Et pas des changelins de la Cour Unseelie, non, des vraiment maléfiques, cruels et dangereux pour les humains. Malheureusement pour lui, il n'a pas été assez discret. Les créatures de la Cour d'Ombre l'ont repéré, enlevé et exécuté, après lui avoir fait avouer tout ce qu'il savait. Ayant tué sa forme féerique, ils ont relâché son corps mortel. Traumatisé, Laguerre erre dans les rues de Paris, et a pris l'habitude de passer ses journées au square des Batignolles. Il n'est plus capable de sentir le glamour, et encore moins de le récolter, mais il apprécie la compagnie des enfants. Il se souvient confusément qu'il lui est arrivé quelque chose de grave, et il a essayé de raconter son expérience sur des feuilles de papiers qui traînaient dans sa poche. Les PJ ont trouvé l'un de ces documents. Malheureusement, un autre est tombé entre les mains d'Ulfir, un ogre au service de la PIG, qui surveillait Canso pour s'assurer qu'il «resterait tranquille». Ulfir est plutôt moins malin que la moyenne, mais il a bien compris que Laguerre avait encore des choses à dire. Il a décidé de le faire taire pour de bon, en s'attaquant à son corps physique. Vingt-quatre heures avant l'entrée en scène des PJ, il a retrouvé Canso et entrepris de le tabasser à mort. Il a été interrompu, mais sa victime a quand même atterri à l'hôpital. Ulfir attend une occasion de finir le travail. De son côté, le haut roi, inquiet de la disparition de son barde, a envoyé le baron Aelin, un shide de Brocéliande, pour le retrouver. Et les PJ atterrissent au milieu de tout ça, comme d'habitude.

### PREMIER CHANT

**Complainte d'un pauvre prisonnier**

*Je suis dans une cage.*
*Je ne suis pas un oiseau.*
*Mais je chante encor.*
*Faux.*

*Parfois, de mon lit de fer froid,*
*J'entends les oiseaux pleurer.*
*Souvent, ce sont des ptérodactyles*
*Verts.*

*J'ai des insomnies et lorsque je rêve,*
*Je rêve que je suis au ciel.*
*Les anges sont rongés, et les nuages*
*Mous.*

*Les lapins sont gentils, mais rient de tout.*
*Souvent, ils me tourmentent.*
*Je préfère les vieux et sages éléphants*
*Blancs.*

*Or, diamants, jaspe et calcédoine,*
*Améthystes, chrysobéryl et tricératops,*
*Porphyrogénète et anthropopithèque*
*Nougat, naufrage, néant.*

Épisode 1

## À LA POURSUITE DE CANSO

### Autopsie d'une boulette de papier

L'enchantement du papier ne révèle rien d'intéressant. Reste une question : qui a écrit ce texte? C'est le moment de faire entrer en jeu les éventuels contacts et autres mentors des personnages. S'ils en font le tour, l'un d'eux finit par identifier

l'écriture de Canso. Il peut dresser rapidement le portrait du personnage (ce qui en est dit au premier paragraphe du chapitre *Les faits* suffira). Il ne connaît ni son nom de mortel, ni son adresse parisienne, mais il propose de se renseigner.
Les PJ peuvent tenter d'enchanter le papier pour le faire parler, ou pour qu'il les guide à l'endroit où se trouve la personne qui a écrit dessus. Avec des scores élevés dans les Arts et les Royaumes appropriés, il est possible d'y parvenir. La feuille de papier n'a rien à dire, à part qu'elle a passé un long moment toute froissée dans la poche d'un manteau, et que c'est une expérience qu'elle ne souhaite à personne. S'ils parviennent à utiliser le document comme « traceur », il les conduira rue Legendre dans le XVII[e], à l'endroit où il a été perdu par Canso.

## Rue Legendre

Cette longue rue bourgeoise est parallèle à la tranchée ferroviaire de la gare Saint-Lazare. Bordée d'immeubles cossus, elle part du boulevard des Batignolles et remonte vers le nord.
Le papier traînait dans le caniveau, à côté d'un bar, à une cinquantaine de mètres de l'entrée du square des Batignolles. Les PJ peuvent le montrer aux habitués. Il s'en trouvera un pour dire que « c'est à cette espèce de drôle de clochard qui vient de temps en temps. Il s'assied dans un coin, commande un café, et il écrit, parfois pendant des heures ». Personne ne l'a vu depuis plusieurs jours. Pour citer le patron : « V'savez, ces gens-là, ils vont et ils viennent. Tant qu'il a fait beau, çuilà, il est resté dans le square. Maintenant que ça fraîchit sévère, il a dû s'installer ailleurs. Y a un foyer de l'Armée du Salut pas loin, en haut de la rue de Rome. Allez-y donc voir. » (Canso n'y a jamais mis les pieds.)

## Le square des Batignolles

Pour les humains, c'est un jardin public paisible, en haut de la rue Legendre. Il possède un manège, un marchand de bonbons, des balançoires, une petite pièce d'eau... En semaine, il est presque désert. En fin d'après-midi et le week-end, en revanche, il est plein d'enfants joyeux et de parents épuisés.
En vision féerique, le square prend une nouvelle dimension. Les couleurs y sont plus vives, les arbres plus grands, l'air plus pur... Même lorsqu'il est désert, on y entend des rires d'enfants. Un personnage plus sensible que la moyenne sentira qu'il s'est passé quelque chose de terrible près d'un banc, non loin de la pièce d'eau (jet de Perception + Glamour, diff. 7).
Laissez les PJ traîner sur place aussi longtemps qu'ils le désirent, interroger les enfants, les gardiens ou les chevaux du manège. Les seuls à avoir des choses à dire sont les gardiens. La veille, peu avant la fermeture, un loubard a tabassé « le nouveau clodo » à l'endroit qui émet de « mauvaises vibrations ». Le clochard est venu presque tous les jours pendant un mois, et les gardiens le décrivent comme « très gentil, mais un peu débile ». Ils ont mis l'agresseur en fuite, mais le clochard était gravement blessé. Il a été embarqué par le Samu.

## DEUXIÈME CHANT

### Complainte d'un pauvre prisonnier

*Le géant aux bras-serpents et à l'œil contrefait*
*Projette son ombre torve sur les murs de ma cellule*
*Il rôde au-dehors, je le sais.*
*Un jour il entrera.*

*Le juste est mort gelé,*
*Mais le fou n'a rien oublié.*
*Les prés sont tout gris*
*Le ciel saigne, la lune pleure.*

*Le génie est dans la bouteille, à sa place.*
*La boîte de Pandore est solidement fermée.*
*Les secrets attendent sagement d'être révélés.*

*Le géant attend.*
*Le géant attend.*
*Le géant attend.*

Généralement, ce genre de cas est emmené à l'hôpital Berthier, dans le XVIII[e] arrondissement.

## Ulfir l'ogre

Arrangez-vous pour que les personnages tombent sur lui un peu avant d'arriver à l'hôpital. Il fait à peu près les mêmes démarches qu'eux, et avance un peu plus rapidement. Le bar de la rue Legendre serait un bon endroit pour une première confrontation. Vu par des humains, Ulfir est un jeune homme trapu, avec une carrure d'haltérophile et le crâne rasé. Pour les changelins, c'est un colosse bleu de 2,50 m, avec de longues cornes acérées, des petits yeux méchants et un fouet barbelé à la ceinture. Quand on n'a pas l'habitude, la différence entre un troll et un ogre est presque impossible à faire à l'œil nu.
Ulfir ne met pas longtemps à repérer d'autres changelins, et décide de leur tirer subtilement les vers du nez. Pour lui, « être subtil » veut dire « les menacer jusqu'à ce qu'ils lui disent tout, au lieu de cogner tout de suite ». Interrogé sur Canso, il a une façon de grogner « c'est mon meilleur ami » qui vaut toutes les menaces de mort. Stupide comme il est, les personnages l'embobineront sans problème... pour cette fois. Une fois rentré à la PIG, il fera son rapport, et ses patrons réfléchiront à sa place, comme d'habitude.

## L'hôpital

C'est une immense ruche, où personne ne se soucie vraiment du sort d'un clochard anonyme. Les PJ vont passer un long moment à courir de service en service, avant de retrouver Canso. Il est couvert de bandages et dort vingt heures par jour. Un interne détaille complaisamment les dégâts : une multitude de fractures, un traumatisme crânien, un poumon perforé... Laissez les personnages le faire sortir d'une manière ou d'une autre (s'ils n'y parviennent pas, Ulfir lui rendra visite à l'hôpital le lendemain et, cette fois, il n'échouera pas).
Même si les personnages arrivent à empêcher Ulfir de le tuer, ils vont faire une constatation navrante : il semble que Canso ne soit plus qu'un humain. Son âme féerique est éteinte. Il est mort.
Dans les affaires de Canso traîne une autre feuille de papier (Deuxième chant ci-contre).

Épisode 2

# LE SATYRE MORT

## L'amnésique

Canso a surtout besoin de repos. Enfin, Canso... il se souvient vaguement qu'il s'appelle Antoine. Tout le reste de son existence lui a été arraché. Il retrouvera les souvenirs de la partie mortelle de son existence d'ici quelques mois, mais les portes du Songe ne s'ouvriront plus jamais pour lui. Son interrogatoire devrait rendre les personnages fous de frustration. Si on lui donne du papier et un crayon, il se contente de gribouiller des cercles. Petit à petit, il deviendra plus cohérent, se souviendra de son adresse. Au bout de quelques jours, il aura même des images de sa captivité (rien de très utile, des choses comme « il faisait si froid » ou « ils m'ont fait signer des papiers »).

## La cavalerie arrive

Si les personnages ont interrogé leurs contacts, plus tôt dans l'aventure, ils reçoivent un coup de téléphone, sur le thème « vous intéressez une huile. Rendez-vous demain matin à l'entrée du musée Grévin, je vous présenterai ».
Le lendemain, le contact est fidèle au rendez-vous. Il est accompagné d'un grand sidhe à la chevelure argentée, qui porte une cuirasse et une épée chimériques impressionnantes. Il se présente comme le baron Aelin, émissaire du haut roi, à la recherche de Canso. Il écoute le rapport des PJ avec attention, pose quelques questions plus ou moins pertinentes, félicite les personnages pour leur excellent travail... et exprime le désir de rentrer le plus vite possible à Brocéliande avec Canso. Si les personnages protestent, il les écoute et finit, magnanime, par leur accorder deux jours pour finir le travail. Dans la foulée, il leur révèle l'identité mortelle de Canso et son adresse parisienne, où il ne s'est pas encore rendu.
Le degré de compétence du baron Aelin dépend de l'intelligence des joueurs... et des sentiments de leurs persos envers les sidhes. S'ils sont farouchement opposés à la noblesse, Aelin sera ou totalement incapable, ou d'une compétence redoutable, selon ce qui vous amuse le plus. En revanche, s'ils sont pro-sidhe, pas d'hésitation : ce spécimen-là est un ahuri complet qui laissera faire tout le sale boulot aux personnages, avant de récolter les lauriers à leur place. Dans les deux cas, Aelin est bon à une chose : servir de renfort à la fin de l'aventure, si les personnages ne se sentent pas de taille.

# L'appartement

La résidence parisienne d'Antoine Laguerre est un trois-pièces situé rue Cardinet, à dix minutes à pied au nord du square des Batignolles. La boîte aux lettres déborde de courrier, la concierge est renfrognée à souhait et la porte solidement fermée.

• **Le courrier**. Des prospectus, une facture d'EDF... et une lettre de sa banque confirmant la clôture de son compte. Elle est datée d'il y a une quinzaine de jours, à un moment où Canso était déjà dans le cirage. Le responsable du compte déplore la soudaineté de la décision de son client, et lui propose de prendre un rendez-vous.



## LES PNJ

### Pour Changelin

**▶ Canso**

| | | |
|---|---|---|
| Force 2 | Dextérité 2 | Vigueur 1 |
| Charisme 3 | Manipulation 2 | Apparence 2 |
| Perception 3 | Intelligence 2 | Astuce 1 |

*Capacités* : Empathie 3, Expression 4, Vigilance 1 ; Étiquette 2, Mêlée 4, Survie 2 ; Énigmes 2, Informatique 1, Mythologie 4.
*Banalité* : 8
*Volonté* : 6

**▶ Ulfir l'ogre**

| | | |
|---|---|---|
| Force 6 | Dextérité 4 | Vigueur 5 |
| Charisme 2 | Manipulation 1 | Apparence 2 |
| Perception 3 | Intelligence 1 | Astuce 1 |

*Capacités* : Bagarre 4, Connaissance de la rue 4, Esquive 3, Intimidation 4, Vigilance 3 ; Armes à feu 2, Mêlée 3.
*Arts* : Périple 2, Prestidigitation 1.
*Royaumes* : Accessoires 2, Fées 2, Scène 2.
*Glamour* : 6
*Banalité* : 7
Volonté : 8
*Arme préférée* : le fouet, mais il a aussi une hache de guerre.
*Note* : Ulfir est aussi fort qu'un troll mais, contrairement à ses cousins, il n'a aucune idée de ce qu'est l'honneur. Il peut suivre ses proies à l'odeur (n'oubliez pas, lorsqu'il sera à la poursuite des PJ, de caser le célèbre « ça sent la chair fraîche ! »). Étudiez bien la combinaison de ses Arts et de ses Royaumes, vous trouverez toutes sortes d'utilisations amusantes en combat.
Les ogres ont une faiblesse tribale, qui sauvera peut-être les personnages : ils sont totalement, absolument et irrémédiablement idiots.

**▶ Humphrey le boggart**

| | | |
|---|---|---|
| Force 2 | Dextérité 4 | Vigueur 3 |
| Charisme 3 | Manipulation 5 | Apparence 2 |
| Perception 3 | Intelligence 4 | Astuce 5 |

*Capacités* : Acuité 2, Subterfuge 3 ; Commandement 3, Furtivité 2, Occultisme 2, Politique 3.
*Arts* : Chicanerie 4, Divination 2, Prestidigitation 2.
*Royaumes* : Acteur 4, Fées 3, Scène 2.
*Glamour* : 5
*Banalité* : 7
*Volonté* : 7
*Note* : Les boggarts sont assez proches des boggans pour que vous leur donniez les mêmes héritages et défauts.

• **La concierge**. Ernestine Dubois est un magnifique spécimen de concierge parisienne comme on n'en fait heureusement plus beaucoup. Elle est bornée, cancanière, méchante, fouineuse... Les personnages auront beaucoup de mal à l'éviter. Une fois qu'ils lui auront raconté un mensonge quelconque sur leurs raisons de trouver M. Laguerre, ils auront droit à une bordée de ragots sur ce dernier. Ernestine commence la plupart de ses phrases par « je ne suis pas médisante, mais... ». En moins de deux minutes, elle démolit Canso, en commençant par ses habitudes, ses fréquentations et « ce déménagement à la cloche de bois, ou quasiment. Et d'ailleurs, si vous le voyez, dites-lui qu'il doit faire suivre son courrier, sinon je vais finir par tout jeter ». Renseignement pris, un groupe de déménageurs est passé une semaine plus tôt. Elle n'a pas protesté : ils avaient les clés et une lettre de M. Laguerre. En se creusant la tête, elle arrive à se souvenir que le camion était rouge et gris, avec un nom en lettres noires. Si les personnages lui présentent un prétexte en béton armé, Ernestine consent à leur prêter son double des clés de l'appartement.

• **La porte**. Elle est solidement fermée et dotée d'une personnalité plutôt rébarbative, mais elle peut être convaincue de s'ouvrir. Depuis le passage des déménageurs, elle s'ennuie.

• **L'appartement**. Il est vide. Nettoyé. La magie révèle peu de choses : les déménageurs étaient humains, et les affaires de Canso n'étaient absolument pas prêtes à être embarquées. Ils ont tout mis en caisses eux-mêmes...

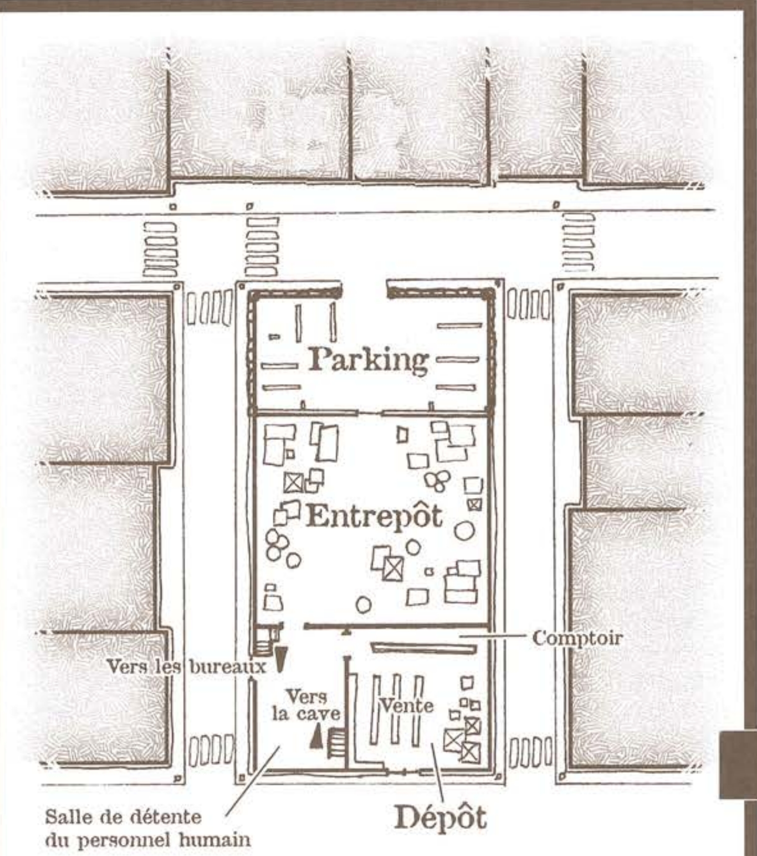
# Compléments d'enquête

• **La banque**. Une petite visite à l'agence de la BNP qui gère l'argent de Canso se révèle riche d'enseignements. Jean Janin, le chargé de compte, souffre d'un incompréhensible trou de mémoire. De toute évidence, il a été enchanté. Il se souvient que M. Laguerre a envoyé un courrier exprimant son désir de fermer son compte, puis d'un « vieux monsieur très gentil, avec l'accent anglais, qui avait une procuration » pour récupérer l'argent. Janin ne s'en souvient pas (et serait très étonné de l'apprendre), mais le monsieur est parti avec la somme en liquide, ce qui est on ne peut plus contraire aux règles de la banque. Mais Janin est formel : le vieux monsieur lui a laissé sa carte de visite. Une recherche frénétique dans ses papiers permet de retrouver... un bristol blanc.

• **Les déménageurs**. Munis d'un annuaire et de patience, les PJ peuvent s'atteler à la recherche d'une entreprise de déménagement dont les camions sont rouge et gris. Sans magie, ils n'auront pas le temps de trouver quoi que ce soit. Glamour aidant, ils découvriront un candidat possible : l'Universelle de Déplacement, basée à Aubervilliers. Son siège est à deux pas de celui de la PIG.

• **Démarches à Toulouse**. Même s'il avait sa résidence principale à Paris, Canso passait énormément de temps à Toulouse. Quelques coups de téléphone aux changelins d'Occitanie peuvent se révéler riches d'enseignements, à condition que les personnages arrivent à convaincre leurs interlocuteurs de parler. Canso était un satyre jeune, brillant et instable, très intéressé par les humains. Il luttait de toutes ses forces contre la Banalité, et faisait l'impossible pour mettre une étincelle de glamour dans l'existence des humains en situation précaire. Dernièrement, il avait ferraillé sans succès contre l'implantation d'un magasin GroKado à Toulouse. (Justement, les PJ se souviennent qu'un autre vient juste d'ouvrir à Aubervilliers en banlieue parisienne.) De mémoire, les personnages savent qu'il s'agit en fait de boutiques de prêt sur gages qui pratiquent des taux usuraires. C'est une filiale de la Panmondiale d'Intérêt Global (tout comme l'Universelle de Déplacement, d'ailleurs).

• **Ulfir revient**. A vous de choisir le moment, mais l'ogre devrait refaire une apparition ou deux. Il surveille les PJ de loin, sans intervenir, et s'éloigne s'ils s'intéressent à lui. Il est aussi discret que subtil, et il y a gros à parier qu'il se fera repérer. Si les changelins le filent, ils le voient se rendre au magasin GroKado. Il y passe l'essentiel de ses journées... et de ses nuits.




Grokado

Épisode 3

# LES HORREURS DE GROKADO

## Première approche

Le magasin se trouve dans une rue passante, non loin de la gare d'Aubervilliers. Il est pimpant en diable, avec des calicots multicolores qui proclament que si vous avez besoin d'un peu d'argent et quelque chose à sacrifier pour quelques semaines, vous êtes au bon endroit. D'autres, plus discrets, annoncent des prix imbattables pour toutes sortes d'objets, du grille-pain au magnétoscope. Visiblement, leurs propriétaires n'ont pas pu les récupérer à temps... Le magasin jouxte un entrepôt, il est surmonté de deux étages de bureaux. L'ensemble occupe tout le pâté de maisons. Une première approche montre que tout a été pensé comme une vraie forteresse. Il y a des barreaux aux fenêtres, les soupiraux sont hermétiquement fermés, et l'entrée de service est équipée d'une caméra de surveillance. De jour, cela semble normal. De nuit, l'ambiance change. En vision féerique, l'extérieur du bâtiment prend une allure sinistre (rien de précis, mais des angles faussés et une ou deux perspectives tronquées suffisent à composer un décor très perturbant). Pour un humain, il est impossible d'entrer sans être vu. Pour des changelins, cela ne devrait pas être un problème (n'importe quel pooka de petite taille, notamment, finira par trouver un passage). Les endroits les plus intéressants sont le magasin et la cave, où l'ogre a installé son antre. L'endroit irradie le glamour corrompu. Les changelins le voient comme une vaste oubliette, avec salle de torture. Notamment une cage en fer forgé, dans laquelle Canso est mort. Aucun changelin ne s'en approchera (l'exécution de Canso a été l'œuvre d'une employée humaine). A défaut de jouer aux ninjas, les personnages ont une option prudente : entrer dans le magasin de jour et se faire passer pour des clients, histoire de jeter un coup d'œil. Cette possibilité présente des inconvénients...

## Les gens

• **Les vendeurs**. Ils sont cinq, tout ce qu'il y a de plus humains : Sébastien, Louise, Sylvie, Patrick et Lucien. A première vue, ils sont tous identiques, avec des chemises marron, des cravates vertes, des sourires éclatants et un art consommé du baratin. Tous ont été enchantés, et n'ont aucun mal à identifier les PJ pour ce qu'ils sont (ce qui a des avantages : par exemple, si un changelin peut se rendre invisible aux êtres-fées, ils ne le verront pas). L'un d'eux descend à la cave pour prévenir Ulfir, qui prépare immédiatement une embuscade avec l'aide des boggarts. Le seul employé à ne pas être aveuglément loyal aux propriétaires est Lucien, qui bien qu'enchanté n'apprécie pas les méthodes de GroKado. Il essayera d'entraîner les personnages à l'écart pour leur fixer rendez-vous dans la soirée. Les autres sont très désireux de plaire à leurs maîtres : la paye est bonne, les avantages nombreux, et le travail pas trop fatigant. Bien entendu, Lucien n'aura pas le temps de parler aux PJ. Ulfir l'interceptera avant. Son sort est entre vos mains...

• **Le patron**. Pour les humains, Humphrey Wilson est un vieux monsieur élégant, pas très grand et plutôt replet. Aux yeux des changelins, c'est un boggan souriant, à l'air perpétuellement content de lui. Il faut un jet de Perception + Acuité (diff. 9) pour se rendre compte qu'il y a autre chose sous le lutin affable... Si les PJ le rencontrent, il leur racontera mensonges sur mensonges, sur le thème « tout cela est un terrible malentendu. Canso n'était pas notre ami et je déplore sa mort, mais je n'y suis pour rien. A mon avis, c'est un coup d'une faction de l'entourage du haut roi. Ou du duc d'Occitanie. Ou des petits hommes verts de Bételgeuse. »

• **Les magasiniers**. L'entrepôt grouille de monde, bien plus qu'il n'en faut pour une entreprise de cette taille. C'est une colonie de boggarts, reliée par un tunnel à l'Universelle de Déplacement, aux égouts et aux caves de trois maisons proches. Certains de ne pas être observés, les boggarts se donnent rarement la peine de porter leur masque chimérique. On peut donc les voir au naturel : d'affreux petits monstres aux yeux jaunes et aux dents pointues, à mi-chemin entre le rat d'égout et le mafioso de seconde zone. Ils courent dans tous les sens, déplaçant des caisses avec une rapidité surhumaine, s'insultent de leurs voix criardes, se battent parfois... Plusieurs fois par jour, ils accomplissent des rituels bizarres. Ils agitent ossements de chien et ailes de chauve-souris, tout en dansant autour des fours à micro-ondes et de l'argenterie engagés par les clients. Ils glapissent quelque chose d'incompréhensible, dans une langue qui donnera le frisson aux PJ (s'ils réussissent un jet d'Intelligence + Gremayre, diff. 7, ils se souviennent de l'avoir entendue en Arcadie, dans les cavernes où rôdent les cauchemars). La cérémonie ne dure que quelques minutes. De temps en temps, Humphrey y participe en personne.

La Cour d'Ombre aime faire souffrir les mortels. Des humains pauvres sont plus faciles à torturer que les riches (d'abord, ils ne peuvent pas fuir). Les boggarts se livrent donc à un concours de malédictions. Après être passés entre leurs mains, les objets engagés feront le malheur de leurs propriétaires. La plupart finiront par revenir à l'entrepôt, non sans avoir veillé à ce que leur humain s'enfonce un peu plus dans la pauvreté. Certains autres détruiront le glamour des gens qui se trouvent autour d'eux, lentement et méthodiquement (c'est un sort souvent lancé sur les téléviseurs, allez savoir pourquoi). D'autres influenceront les rêves de leurs propriétaires, les modelant pour en faire des serviteurs de la Cour d'Ombre.

## Qu'est-ce qu'on fait ?

• Dans un premier temps, les PJ chercheront certainement à s'introduire dans la place. Une fois qu'ils auront vu ce qui s'y trouve, la difficulté sera de repartir sans y laisser sa peau.

• Une attaque en règle n'est pas une bonne idée. Les boggarts sont une quinzaine et, même si ce ne sont pas des guerriers, ils peuvent faire des dégâts en attaquant en masse. Toutefois, si vous avez des changelins costauds, cela peut donner un sympathique petit combat au milieu des objets maudits... Les boggarts ne font pas de prisonniers, et n'ont aucun préjugé contre le meurtre.

### Les Thallains

*Les changelins sont tous membres du peuple kithain. Les Thallains sont des cousins... éloignés. Comme les Kithains, ils viennent d'Arcadie. Comme eux, ils s'incarnent dans des corps humains. Comme eux, ils se nourrissent de glamour. Mais les ressemblances s'arrêtent là. Les Thallains sont des créatures maléfiques (ils ont deux Legs Unseelie, pas de Legs Seelie). Ils servent tous la Cour d'Ombre, et beaucoup sont suffisamment proches des kiths ordinaires pour pouvoir se mêler aux autres changelins. Il existe une dizaine d'« espèces » de Thallains, dont deux sont importantes pour ce scénario. Ce sont les ogres (des trolls dégénérés) et les boggarts (une variété de boggans maléfiques).*

• Demander des renforts aux autorités sidhes de la région parisienne est plus raisonnable, mais risque de prendre du temps. Au mieux, les personnages peuvent espérer l'aide d'une dizaine de sidhes et de trolls désireux de prouver leur valeur. La bataille sera longue, et risque de se terminer par la fuite d'une bonne partie des Thallains par les tunnels (au pire, Ulfir se sacrifiera pour couvrir la fuite de ses maîtres).

• Faire intervenir les autorités mortelles est un peu plus délicat, mais peut être très amusant. Il faudra inventer des charges de toutes pièces, mais des PJ créatifs peuvent amener la police à s'intéresser à GroKado (Ulfir leur facilitera peut-être la tâche en essayant de les tuer). A défaut, il est possible d'incendier l'immeuble.

## Conséquences

• Canso est mort pour de bon, mais le haut roi, la cour d'Occitanie et ses amis ont tous une dette envers le groupe (encore qu'ils n'en sont peut-être pas conscients. Tout dépend du comportement du baron Aelin). Elle ne sera probablement pas payée tout de suite, mais les sidhes laissent rarement traîner les dettes d'honneur.

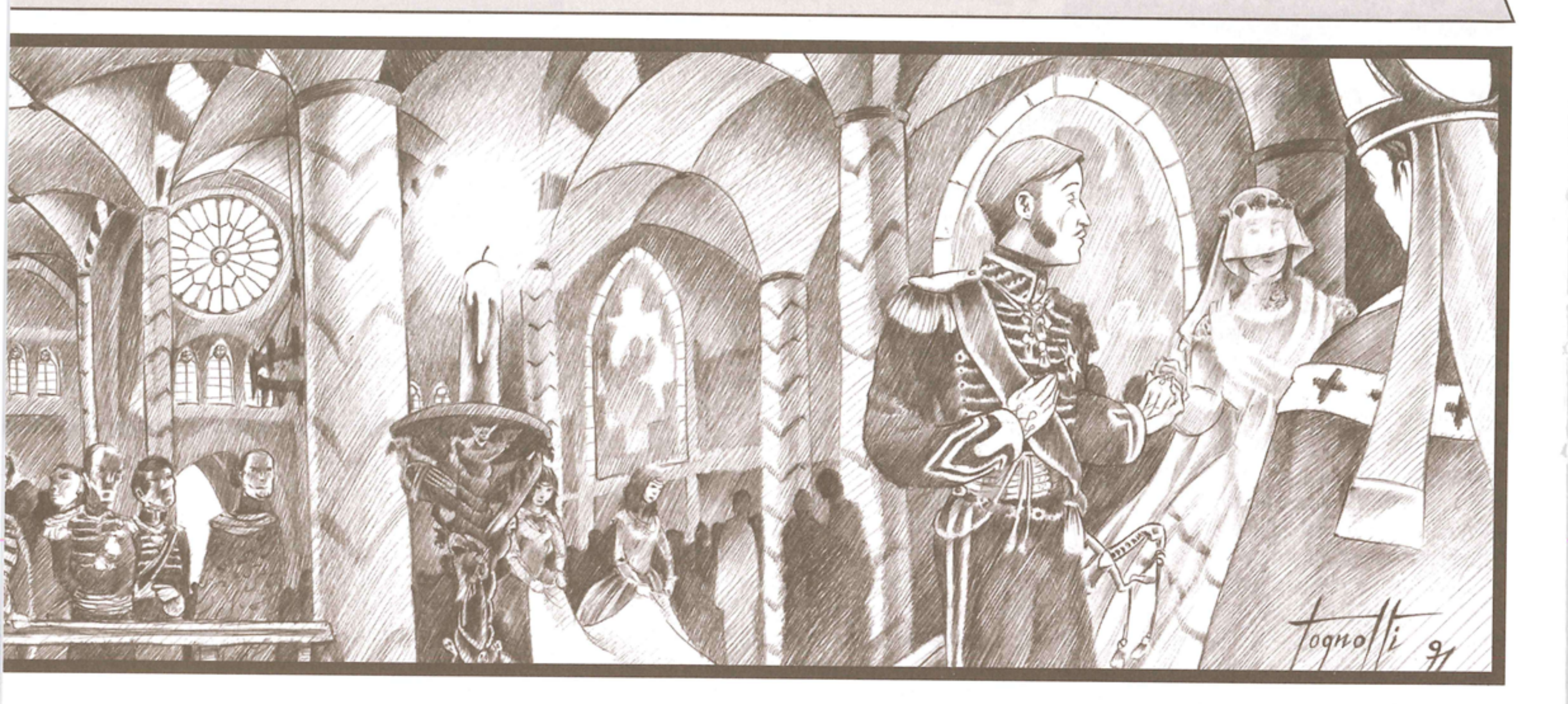
• Aelin est une variable intéressante. S'il était compétent et honnête, il fera un bon allié pour l'avenir. Si c'était une nouille et que les PJ s'en sont rendus compte, il leur en voudra beaucoup. Ils auront alors un ennemi à la cour. Un ennemi incompétent, certes, mais c'est quand même un noble sidhe.

• La Cour d'Ombre ne va certainement pas leur pardonner d'avoir démantelé une opération aussi profitable et amusante. Dorénavant, les PJ vont passer le reste de leurs jours à attendre la visite d'un bonnet rouge ou d'un ogre.

• Si les personnages se débrouillent bien, ils peuvent mettre la main sur un tas de documents intéressants : comptabilité de GroKado, documents internes à la PIG démontrant ses liens avec d'autres entreprises... Il leur faudra probablement du temps, mais ils pourraient même remonter jusqu'aux véritables tireurs de ficelles : des sidhes voués corps et âme aux ténèbres.

**Tristan Lhomme**
**illustration : Éric Puech**
**plan : Cyrille Daujean**




# Bon sang ne saurait mentir

Cette aventure s'adresse à des Investigateurs plutôt expérimentés, basés à Paris et appréciant l'enquête et l'infiltration dans des milieux inhabituels. Le Gardien des arcanes et les joueurs devraient également être des habitués de « L'appel de Cthulhu ».

## Quelques solos d'ouverture

Paris, printemps 1922. Pour débuter l'histoire, chacun des personnages reçoit une invitation à un événement auquel il n'a apparemment aucune raison d'être convié. À vous de les répartir afin de les attribuer aux Investigateurs les moins susceptibles d'être invités…

Chaque invitation est accompagnée d'une lettre manuscrite assez énigmatique, qui dit : « Le vin a une âme. Si elle a la couleur de sa robe, n'en donnez pas aux enfants à naître. » Si vous avez plus de quatre Investigateurs, vous pouvez en envoyer deux sur le même événement.

### Vente de grands crus

Le Tout-Paris attend avec impatience cette vente aux enchères à l'hôtel Drouot, qui a lieu le jeudi 25 mai à 10h30. En effet, à cette occasion sera mise en vente une bouteille mythique très convoitée : un Bordeaux de la propriété de Marsaillac de… 1888 ! Les personnalités les plus en vue, les journalistes des grands quotidiens, les cordons de police et la foule des badauds, tout y est. Il est difficile de trouver une place assise, même avec une invitation. La vente commence avec une bonne heure de retard. On parle de la bouteille comme d'un objet de très grande valeur. L'Investigateur, peu introduit dans le milieu des œnologues (car il semble que toutes les personnes présentes dans la salle se connaissent de longue date) est regardé comme une bête curieuse et a énormément de mal à s'immiscer dans les conversations. Il peut néanmoins « intercepter » quelques paroles : « Finalement, il se décide enfin à la vendre » ; « Il faut dire qu'après tous les ennuis qu'il a eu depuis ces dix dernières années… » ; « Cette bouteille est un véritable porte-malheur » ; « Oui, et cela ne date pas d'aujourd'hui » ; « Je me demande qui va oser l'acheter ».

La vente commence enfin. Pour « ouvrir l'appétit » de la salle, on propose quelques caisses de crus prestigieux, qui sont emportés à des prix déjà très impressionnants. Puis, au bout d'une heure pendant laquelle la pression est bien montée, la bouteille apparaît, provoquant un silence plein d'admiration respectueuse. Son long goulot et son corps noir et trapu se découpent majestueusement sur le velours écarlate de la boîte en bois précieux dans laquelle elle est conservée depuis, semble-t-il, des dizaines d'années. Il émane de cette bouteille une sensation désagréable, qui affecte les individus les plus sensibles présents dans la salle. Un couple de personnes âgées est obligé de sortir « prendre l'air », une femme enceinte s'évanouit et un chien, jusque-là très calme, se met à hurler à la mort…

Ces premières émotions passées, les enchères commencent. Deux personnes restent rapidement seules en lice. Les prix flambent. Finalement, un monsieur élégant, à la barbiche brune soigneusement taillée, achète la bouteille 20 000 francs-or ! Durant toute la compétition, il n'a montré aucun signe d'angoisse comme si il était certain de gagner, n'hésitant sur aucune surenchère : c'est monsieur Philéas Dugommier, le futur adversaire des Investigateurs. Son compétiteur malheureux, Jean Duchêne, suant et rouge comme une pivoine, sort furieux de la salle. C'est un collectionneur réputé, qui a l'habitude d'obtenir ce qu'il désire. Il expliquera par la suite à qui veut bien l'entendre qu'il aurait bien voulu surenchérir encore, mais qu'au moment crucial, il s'est senti pris d'une terrible faiblesse qui l'a empêché de lever le bras. Cela fait beaucoup rire le Tout-Paris qui voit dans

son récit une bien piètre excuse à son manque de persévérance (à moins qu'il ne soit pas aussi riche qu'il le prétende...).
Plus tard dans le scénario, Duchêne fera également des tentatives, infructueuses bien entendu, pour racheter la bouteille à Philéas. Ses offres, pourtant alléchantes, seront toutes sèchement refusées. Il trouvera Philéas « têtu comme une mule, aimable comme une porte de prison et entouré de gardes du corps pas très rassurants ». Curieusement, l'ancien propriétaire de la bouteille n'est pas à la vente. Si l'Investigateur se renseigne, on le regarde avec des grands yeux et beaucoup de condescendance. On lui répond quand même que ce n'est pas étonnant : il paraît qu'il est complètement fou et incapable de se mêler à la foule. L'Investigateur pourra découvrir son nom en allant chercher l'information auprès d'un journaliste. C'est un certain Eugène Villars.

### Réception publique

Autre événement mondain du moment, le mariage des deux jeunesses princières en vogue en ce moment en Europe : le prince Vladimir Strogoï Vassilich (vieille noblesse russe émigrée en France dans d'excellentes conditions financières) et la princesse Antonia de la Plaxa de Junita (vieille noblesse espagnole en pleine gloire). Cette cérémonie publique est l'occasion de réunir deux mille personnes pour les convier à partager le bonheur des futurs époux princiers avant le « grand jour », qui aura lieu une semaine plus tard en comité plus réduit (seulement 800 personnes !) dans une immense propriété à Chantilly. En attendant, la garden-party se déroule à Versailles, le samedi 10 juin à partir de 11 h30.
Nourriture raffinée, boissons en abondance, jeux pour des enfants sages en habits blancs et cols marins, grandes ombrelles et messieurs prévenants... Malgré le nombre important d'invités, il se dégage de la fête une atmosphère surannée que seule la vieille noblesse sait encore donner à ses réceptions. L'Investigateur aura littéralement l'impression de faire un saut dans le temps. Les fiancés ont un mot gentil pour tout le monde, même pour lui qui, de toute évidence, ne connaît personne.

### Compétition de polo

Cet événement n'a rien d'exceptionnel en soi. Tous les dimanches, une compétition amicale de polo a lieu dans la propriété du baron de Saint-Amand, toujours à Versailles. La seule particularité de celle du 11 juin, c'est qu'elle a lieu le lendemain de la réception publique donnée par le prince russe et la princesse espagnole. Or, justement, le héros de l'équipe du baron est le prince Vladimir Strogoï Vassilich.
Le prince est un beau jeune homme de vingt-cinq ans à la fougue toute slave et à la voix forte. Il a un ascendant certain sur ceux qui l'entourent, et il émane de lui une autorité naturelle toute à fait impressionnante. De plus, c'est un athlète complet qui fait chavirer le public féminin.

### Concours d'élégance

Le même jour que la compétition de polo a lieu, pas très loin de la propriété du baron de Saint-Amand, le célèbre concours d'élégance voiture-chien-femme fatale, présidé cette année par la délicieuse princesse Antonia de la Plaxa de Junita. Cette dernière est une beauté latine mâtinée de charme oriental. Ses grands yeux noirs éclairent d'une lumière douce un visage plein de volonté. Elle est gaie et agréable avec tout le monde. Il semble que son délicieux caractère fasse oublier à tous son très jeune âge (elle n'a que seize ans).

## Une correspondance brusquement interrompue

Les lettres et les invitations peuvent émaner d'un ami occultiste commun rencontré à l'occasion d'une aventure précédente. Mais ce peut être également un inconnu qui les a repérés comme étant « du bon côté » et qui souhaite les associer à sa quête. Dans le premier cas, ils connaissent son adresse. Sinon, elle est tout simplement notée sur la lettre (dans le XIX$^{e}$ arrondissement). Les Investigateurs ne peuvent pas ne pas lui rendre visite... Ils ont beau sonner ou frapper à sa porte, personne ne répond. S'ils n'insistent pas, deux jours après, ils trouvent dans la presse un entrefilet parlant du crime et des actes de vandalisme qui ont eu lieu chez leur correspondant. Mais s'ils s'introduisent chez lui (ce qui est facile, car la porte a simplement été tirée après avoir été forcée une première fois), ils découvrent l'occultiste avec la gorge tranchée. Il semble qu'il se soit battu avant d'être terrassé. Son appartement est sens dessus dessous. Le seul élément concernant leur affaire gît dans la cheminée au milieu d'un énorme tas de cendres (les cambrioleurs-assassins ont de toute évidence brûlé une grosse quantité de papier). C'est un petit morceau de ticket de chemin de fer sur lequel on peut encore lire « Ma--ill--ac ». Facile ! Il s'agit du village de Marsaillac, dont nous parlerons un peu plus loin.
Notre occultiste-cadavre était un individu très curieux, une sorte de sentinelle perpétuellement aux aguets qui cherchait à trouver entre les lignes des événements anodins les signes du mal qui rôde partout. Il s'est intéressé à l'histoire de la bouteille de Marsaillac 1888 à peu près en même temps que Philéas. Il est allé rendre visite à son propriétaire, Eugène Villars, a obtenu par la douceur et la persuasion à voir « l'objet du délit » et a immédiatement été frappé par l'aura noire et putride qui s'en dégageait. Il a alors tenté d'extraire Eugène de la relation malsaine qu'il entretenait avec elle, mais n'a réussi qu'à se faire sortir de chez lui manu militari.
Continuant à s'intéresser à cette affaire, il a découvert l'existence de Philéas et, menant une enquête comme on marche sur des œufs, a compris ce qu'il préparait. Philéas aussi avait fini par découvrir l'existence de cet importun. L'occultiste, se sentant en danger, a envoyé les invitations et les lettres comme une bouteille à la mer au cas où il lui arriverait malheur (décidément, les bouteilles...). Le soir même de leur envoi, il était assassiné et tous les résultats de son enquête étaient détruits, laissant les personnages repartir de zéro. Si le message envoyé n'était pas complètement explicite, c'était plus pour attirer les Investigateurs et leur demander leur protection que pour leur divulguer tout de suite toutes les informations. Un peu de paranoïa, de sens du mystère et un zeste de folie suffisent pour embrouiller les propos les plus simples et compliquer considérablement le travail des Investigateurs !

## Histoire, protagonistes et machinations

### Philéas Dugommier, bienfaiteur de l'humanité

Cet antiquaire de renommée internationale, président honoraire et émérite d'une association d'aide aux victimes de la guerre, est en fait un sorcier assez puissant qui travaille depuis de longues années au retour de l'un de ses congénères, mille fois plus important que lui, Zorac, le Gardien des Savoirs obscurs, un sorcier affilié à Nyarlathotep. Philéas a trouvé, il y a maintenant vingt ans, un vieux grimoire lors de l'une de ses tournées des greniers de province. Ce texte relatait l'histoire de Zorac (présentée au paragraphe suivant). La confrontant avec l'histoire du village et celle de la bouteille, dont il a retrouvé la trace un peu par hasard (à moins que Zorac ne soit intervenu pour finir enfin entre des mains « expertes »), il a décidé de faire revenir le Gardien. Mais pas simplement, comme ça, en passant. Il veut lui organiser un retour grandiose et lui donner les moyens de faire régner la loi de Nyarlathotep sur le monde.

### Zorac, mis en bouteille à la propriété

Zorac avait tout pour être heureux. Une propriété vinicole prospère dans le Bordelais (à Marsaillac, bien entendu) ; un joli petit laboratoire dans le sous-sol de sa maison de maître ; plein de gens dévoués qui faisaient le travail gratuitement (la sorcellerie permet également de simplifier la vie de chef d'entreprise !) ; et la perspective de devenir rapidement (car le bougre était doué et sans aucun scrupule) un sorcier très puissant, puis de faire revenir ses maîtres. Seulement voilà, les gens sont curieux et médisants.
Lorsque Zorac avait acheté la petite propriété, en 1853, tout était calme dans le bourg voisin. Puis, les années passant, la puissance maléfique du sorcier augmenta alors que son humanité s'amenuisait. Vers 1880, il commença à se passer des choses affreuses dans la forêt attenante au petit village. Des cadavres en piteux état furent retrouvés au petit matin, la nuit d'étranges lumières dansaient entre les arbres, des enfants disparaissaient... Sans oublier qu'on ne voyait plus beaucoup Zorac, et que son allure de vieillard décharné au regard fiévreux n'inspirait pas confiance, sans oublier ses « travailleurs » étrangers à la région et aux gestes un peu saccadés.
Donc, après quelques années de ce régime, un petit groupe de citoyens conscients de leur devoir se constitua et alla, un soir, demander des comptes au viticulteur qui, pour ne rien gâter, était le notable le plus riche de la région, car son vin était très apprécié des grandes tables. La maison étant ouverte, ils s'y introduisirent discrètement, surprenant Zorac dans une incantation qu'ils ▷




trouvèrent, sans bien comprendre, sacrément démoniaque (elle n'était effectivement pas très sympathique). N'écoutant que leur courage, ils incendièrent la maison et s'enfuirent.
Le lendemain, il ne restait de la propriété que des cendres et... une bouteille de vin! Zorac, prévoyant, avait créé ce réceptacle pour accueillir son esprit au cas où... N'ayant pu se sauver des flammes, il intégra donc comme prévu cette bouteille de l'année. Le maire du village, Marcel Villars, récupéra la bouteille. Elle passa de génération en génération jusqu'à Eugène Villars, notaire à Paris, petit-fils de Marcel.

## In vino veritas...

L'existence de cette bouteille est plus ou moins connue depuis une vingtaine d'années dans le milieu restreint des amateurs de vin. À l'origine, le maire l'avait récupérée pour arroser leurs exploits avec les membres du commando «à la manière des gens riches» (car ce vin très apprécié coûtait un bon prix qu'aucun villageois ne pouvait se permettre). Les semaines passèrent, et le «pot» promis n'avait toujours pas lieu. Certains villageois allèrent réclamer leur dû. Ils furent reçus durement, le maire les menaçant avec son fusil s'ils venaient encore lui demander d'ouvrir la bouteille. Son conseil municipal le destitua, ce qui ne sembla pas l'affecter. Il vécut en tête-à-tête avec sa bouteille jusqu'à sa mort. Elle revint de droit à son fils, qui lui-même développa cette fascination compulsive et la légua, à son tour, à son fils Eugène. En effet, Zorac a beau être en sommeil dans sa bouteille, il est capable de créer des liens très forts avec celui ou celle qui la possède, pour éviter de se faire ouvrir et boire avant d'avoir trouvé un réceptacle digne de son esprit. De toute évidence, ce ne fut pas le cas dans la famille Villars. Parallèlement à sa «vie» chez les Villars, cette bouteille commença à développer bien involontairement une certaine notoriété. Des amateurs de vin fortunés apprirent l'existence d'une unique représentante de ce cru tant apprécié auprès des villageois de Marsaillac qui, à défaut d'avoir pu la boire, en parlèrent. Dans les milieux autorisés, on sut donc rapidement qu'elle existait et qui la possédait. Une cote fictive se mit en place et, très vite, les prix enflèrent au même rythme que le fantasme qu'elle suscitait.
Philéas fit le rapprochement entre cette bouteille dont il découvrit l'existence en tant qu'antiquaire émérite, il y a cinq ans, et la bouteille présente dans le grimoire de Zorac.

## Tel Gollum qui ne veut pas lâcher son cadeau

Au début, Philéas, qui est du genre à ne pas vouloir faire de vagues, proposa au notaire de lui racheter sa bouteille 20% de plus que la cote, qui était déjà coquette. Il eut beau insister, doublant même le prix, rien n'y fit. Il essaya alors le chantage. Il suivit Eugène, s'informa sur lui et découvrit bien rapidement que le notaire avait un fort penchant pour les jeunes gens. C'était exactement le genre de révélation qui pouvait lui faire perdre toute sa clientèle, et c'est ce qui arriva, car il ne céda pas. En désespoir de cause, Philéas tenta de lui voler sa bouteille. Mais Eugène, dans son immense solitude et sa folie naissante, avait transformé sa maison en véritable forteresse piégée. L'attaque que Philéas lança sur Eugène fut si terrible qu'elle en défraya la chronique. Il y eut cinq morts, Eugène fut blessé, mais refusa de se faire soigner et renforça ses défenses. On ne parlait que de cela dans la presse, rappelant son destin malheureux (la perte de sa clientèle), ses vices et sa bouteille, mêlant le tout dans une soupe pseudo-journalistique larmoyante et moraliste. Philéas sentit qu'il fallait lever le pied. La bouteille était à nouveau sous les feux de la rampe, il devait la récupérer «publiquement» pour éviter d'être soupçonné de malversations et ne pouvoir l'utiliser comme il l'entendait. Au prix d'une énorme dépense d'énergie (Eugène, dans sa folie, présente finalement une capacité de résistance hors norme), Philéas lui imposa une suggestion: vendre sa bouteille aux enchères, sachant qu'il pouvait compter sur la fortune tout à fait conséquente que sa carrière d'antiquaire international lui a permis d'amasser. Sa carrière, qui lui a dérobé du temps et l'a empêché de devenir un sorcier vraiment puissant, va l'aider à s'attribuer le mérite du retour du grand Zorac.

## Une alliance qui promet

Philéas Dugommier voit les choses en grand. Il pourrait être un réceptacle tout à fait convenable pour Zorac (possibilité que vous pouvez garder en réserve si jamais il se sent trop acculé par les Investigateurs), mais il veut encore mieux pour la grandeur de Nyarlathotep! Il veut pour Zorac le pouvoir, la renommée, la richesse, la beauté et un terrain favorable au culte, ni plus, ni moins (en sachant bien sûr que mieux il aura servi le Gardien des Savoirs obscurs, mieux il sera récompensé). Alors, une fois la bouteille localisée, il a commencé des recherches pour trouver le candidat idéal. Les critères d'argent, de pouvoir, de renommée et de beauté lui permirent de beaucoup réduire sa liste, mais il lui restait encore une bonne vingtaine de noms (il effectua ses recherches uniquement en Europe). Restait le critère de «terrain favorable au culte». Il dut alors se plonger dans l'histoire officielle et officieuse des familles des élus, écumant les bibliothèques, interrogeant le milieu interlope de la sorcellerie, prê-

tant l'oreille aux rumeurs, faisant parler les serviteurs qui colportent de générations en générations les noirs secrets des grandes familles... jusqu'à trouver ce qu'il cherchait.

### Deux sombres secrets

La famille du prince Vladimir Strogoï Vassilich traîne depuis maintenant deux siècles une vieille casserole qu'il est de très mauvais goût de lui rappeler : Macha Ivanovna, son arrière-arrière-arrière-grand-tante. Elle a fini sa vie lapidée par des paysans superstitieux qui ne supportaient plus la vue des chiens et des chats empalés devant son château, sans parler des sacrifices humains. C'était une vieille folle complètement dévouée aux forces obscures (sans doute « simplement » démoniaques, mais peu importe : Philéas cherche un niveau de corruption sans trop s'inquiéter de sa nature). Après quelques années d'horreur, elle n'a plus contenu la peur de ses serfs.

La famille de la princesse Antonia de la Plaxa de Junita a aussi son ancêtre honteux, mais c'est beaucoup plus récent, puisque le pot aux roses a été découvert pendant la Grande Guerre. En 1913, Felipe Gonzales de la Viergua, le grand-oncle de la mère d'Antonia, était un vieillard de soixante-dix ans très en forme et très vert. Sa longévité, associée à la pleine possession de ses moyens, alimentait les discussions à la cour d'Espagne. Sur le tard, il avait même entamé des études de médecine « pour occuper ses vieux jours », comme il disait. Il s'occupait tant et si bien qu'il avait même aménagé dans son château un bureau dans lequel personne ne pouvait entrer. À partir de ce moment, les rangs de ses domestiques commencèrent à se clairsemer. Leur taux de mortalité frisant des records intrigua son entourage sans pour autant l'alarmer. Puis la guerre fut déclarée et Felipe décida s'appliquer ses nouvelles connaissances sur le terrain. Il s'engagea dans l'armée française et, comme on ne refuse rien à un noble fortuné, on lui trouva une petite place sans danger dans un hôpital de campagne et on lui assigna des tâches faciles et pas fatigantes. Puis l'horreur commença. Chaque matin, on retrouvait des blessés qui, la veille, semblaient sortis d'affaire, morts, affreusement mutilés dans leur lit. Leurs compagnons n'avaient rien vu ni entendu et avaient le regard trop flou pour être honnête...

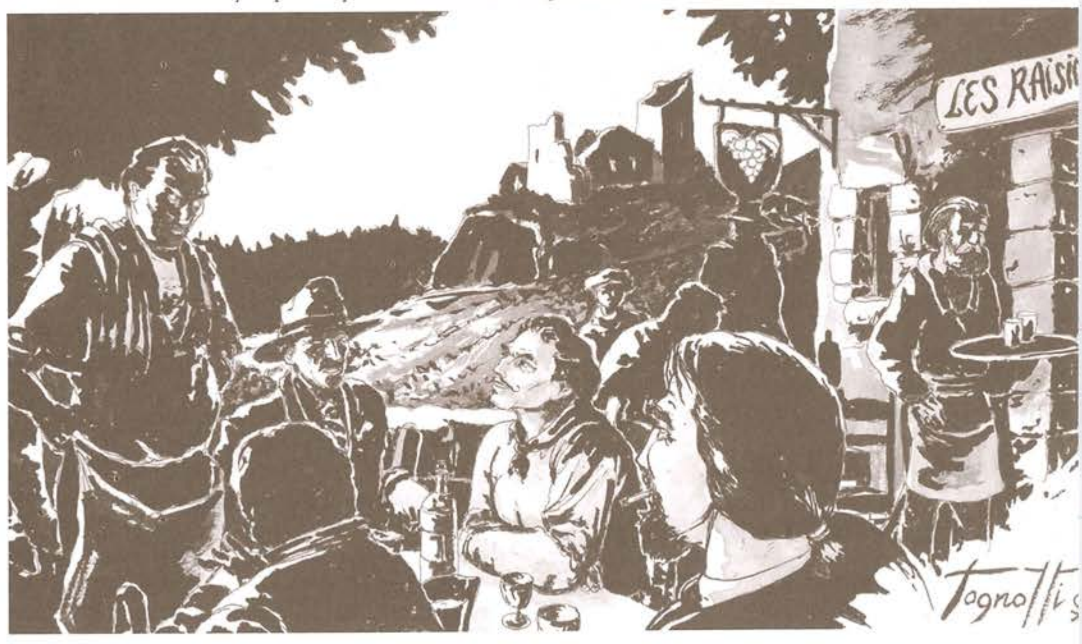
Un jeune médecin, Jules Loudin, prit alors sur lui de monter une garde discrète sans en informer personne. La nuit suivante, il fut témoin d'une scène épouvantable. Le noble vieillard, couvert de sang, psalmodiait des litanies incompréhensibles en tailladant les chairs déjà meurtries des blessés alors que les autres regardaient le spectacle, hypnotisés, en reprenant parfois comme des automates les onomatopées de Felipe. Le jeune médecin, le cœur au bord des lèvres, saisit son pistolet et tira dans la poitrine du vieil homme. Tout le monde se réveilla et Loudin, tremblant, dut tout expliquer. Même si les autres témoins oculaires étaient bien incapables de confirmer ses dires vu leur hébétude, l'état des lieux ne pouvait que donner raison aux affirmations du médecin. On étouffa l'affaire, on ordonna à tous de garder les crimes secrets, on organisa des funérailles discrètes pour Felipe et on envoya le médecin en Afrique. Plus tard, la famille ouvrit le bureau de don Felipe. Personne n'a jamais dit ce qu'ils y trouvèrent, mais beaucoup se souviennent encore des cris d'horreur que proférèrent ceux qui y pénétrèrent les premiers. D'ailleurs, personne n'a osé y toucher depuis. La porte est fermée à double tour, la fenêtre condamnée, ainsi que tout l'étage où il se trouve. (Si les Investigateurs veulent faire un tour à Barcelone pour visiter ce bureau, ils ne pourront y entrer que discrètement, par effraction. Ils découvriront un parfait petit laboratoire de sorcier en herbe, avec des bocaux remplis de membres humains, des livres aux propos impies, un pentacle au sol, des bougeoirs sinistres... et un pacte assez incompréhensible, mais qui semble conférer une bonne santé éternelle au signataire... sans rien dire des accidents.

### Une intéressante expérience de génétique

Philéas a donc l'intention d'offrir à Zorac un réceptacle idéal. Du même coup, il va tenter une expérience tout à fait nouvelle. Il veut faire boire le contenu de la bouteille au prince et à la princesse. En faisant cela, il « dilue » Zorac, mais le sorcier pourra s'installer et favoriser la conception de l'héritier en étant présent dans les deux parties. Une fois l'enfant conçu, le sorcier se reconstituera et habitera l'embryon pour reprendre force et, dès le début, habiter au mieux son nouveau corps : celui d'un enfant attendu, choyé, riche et sans doute beau. Philéas en a parlé avec le Gardien des Savoirs obscurs, qui est tout à fait d'accord et se sent capable de lui apporter l'aide « interne » dont il a besoin. Philéas fait partie des invités du mariage « intime » (à noter qu'il n'était pas sur la liste initiale des invités mais avec quelques relations, beaucoup d'argent et en jouant sur sa petite réputation il a pu obtenir une invitation en « seconde semaine »). Il a annoncé à la presse, le soir même de son acquisition, qu'il allait faire cadeau de la bouteille au couple princier. Il souhaitait simplement avoir le privilège de leur verser lui-même le nectar tant convoité. Le lendemain, toujours par le biais de la presse, les futurs époux ont exprimé leur accord et leur impatience de bénéficier de cet honneur vraiment princier.

## Un petit village bien tranquille

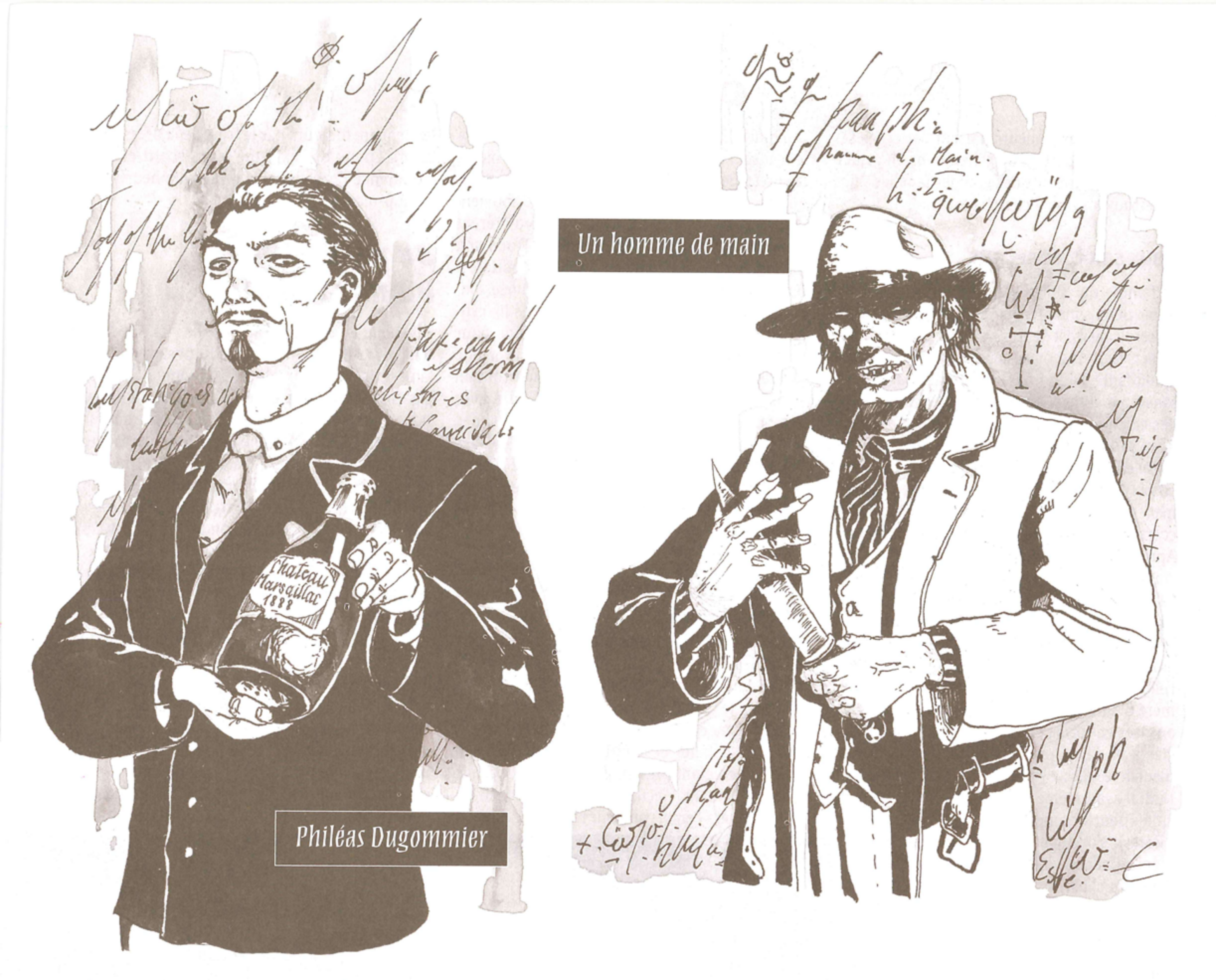
Revenons à l'enquête. La bouteille vient de Marsaillac. Les Investigateurs voudront sans doute y faire un saut. En province, à l'époque, on n'est pas très intéressé par ce qui se passe à Paris. Donc, personne ne sait ce qui se prépare autour de la bouteille. Pourtant, elle est restée présente dans le folklore local. L'histoire se transmet de génération en génération, un peu déformée, un peu dramatisée. Si les Investigateurs ont la tournée facile, ils pourront l'entendre au bistrot *Les raisins du bonheur*: le vieux fou de la propriété, ses inquiétants domestiques, le commando, l'incendie (où chacun a eu quelqu'un de sa famille qui a risqué sa vie), la bouteille « volée » par cette crapule de Marcel Villars, la folie furieuse du maire qui aurait tiré sur tout le monde et, au bout du compte, la bouteille qui part à Paris avec le petit-fils de Marcel. Finalement, bon débarras ! Mais à l'époque, on leur a fait promettre de n'en parler à personne, car l'affaire a été étouffée. Ils n'ont cependant pas l'air d'être inquiets. Selon eux, les personnes incriminées sont toutes mortes depuis, alors... Si les Investigateurs parlent de




Philéas, du mariage et de la bouteille, ils verront certains villageois se signer et dire « les pauvres », sans trop savoir expliquer cet accès de superstition. Ils confessent qu'ils n'ont jamais été très à l'aise avec cette histoire.

Le domaine est maintenant à l'abandon. Personne ne cherche à savoir à qui il est, même si c'est de la bonne terre qui mériterait d'être cultivée comme il se doit. Au village, on n'aime pas y mettre les pieds, les chiens hurlent à la mort et les chevaux renâclent lorsqu'ils passent devant.

Si les Investigateurs vont faire un tour dans les ruines, qui ont été rebaptisées « La Folie » par les villageois, ils ne trouveront rien. Les plus sensibles se sentiront oppressés mais les années, les ▷




pluies et les vents sont passées sur les ruines et la nature a repris ses droits. Cependant, si l'un des Investigateurs possède des dons de perception extrasensorielle, il voit en un éclair la vision d'une maison en feu, entend un immense hurlement de rage et voit briller dans le ciel sombre comme de l'encre une bouteille en lévitation dont le contenu semble pulser comme un cœur.

## Des antiquités plus vraies que nature

Les Investigateurs seront sans doute amenés à rencontrer Philéas. Il habite un somptueux hôtel particulier dans le Marais, dont tout le rez-de-chaussée est dédié à l'exposition de ses antiquités. C'est un lieu très à la mode, les prix sont exorbitants mais les pièces sont toutes originales et effectivement de grande valeur.

### De jour...

Si les Investigateurs y vont «officiellement» (comme clients potentiels, par exemple), ils seront reçus de façon courtoise. Ils ne manqueront pas de repérer des «hommes forts» postés dans le magasin. Ils sont habillés de costumes sombres et leur carrure est impressionnante (un œil averti peut même deviner la présence d'une arme de gros calibre sous leur veste). Ils restent immobiles, le regard fixe, mais sont prompts à réagir si les objets présents dans le magasin ou le «patron» sont en danger (voir leurs caractéristiques et leurs particularités dans l'encadré *Les PNJ*).

Philéas reste parfaitement courtois, même s'ils lui parlent de la bouteille. Il refuse de la montrer, prétextant qu'elle a été suffisamment bousculée ces derniers temps et qu'il faut que le vin se repose avant le grand jour, celui du mariage princier. Si les Investigateurs se font insistants, deviennent menaçants d'une manière ou d'une autre (même simplement en paroles), ils testeront de la force des hommes de main de Philéas et ils se feront «gentiment» raccompagner à la porte. Même dans le cadre d'une conversation amicale, Philéas reste très vague. Il repère cependant assez rapidement les intentions des Investigateurs. Après leur conversation avec l'antiquaire, ils seront l'objet d'une filature systématique. Si celle-ci est mise en place avant leurs tentatives pour trouver un moyen de participer au mariage, ils pourront rencontrer des freins importants à leurs démarches. Par exemple, s'ils veulent des places d'extras, il pourrait arriver qu'une personne désirant rester anonyme (Philéas, qui a le bras long) déconseille à l'agence d'embauche de personnel de maison de faire affaire avec eux. Il leur fera également subir de terribles cauchemars en liaison directe avec leurs phobies ou leurs peurs respectives (leur faisant perdre 15% sur leurs compétences pendant les 24 heures qui suivent).

### ... et de nuit

Mais les Investigateurs peuvent également décider de rendre visite à l'antiquaire «discrètement», pour fouiller un peu dans ses affaires. Pour accéder à l'appartement de l'antiquaire, il faut passer par la boutique. Philéas est le seul à connaître l'existence d'une porte dérobée qui lui permet d'éviter la grande porte en cas de danger trop important pour faire face. De façon étonnante, la porte de la boutique est facile à crocheter et il n'y a pas de garde à l'intérieur. Mais les bonnes nouvelles s'arrêtent là. Dès l'instant où les Investigateurs mettent le pied dans la grande salle d'exposition, leurs ennuis commencent. Philéas a installé un système de protection original basé sur la peur et la panique. Grâce à un audacieux mélange d'illusions et de magie d'animation des objets, toute intrusion est sanctionnée par la mise en mouvement et en vie des figures les plus impressionnantes de sa collection : masques rituels africains, gargouilles grimaçantes, animaux empaillés, sculptures inquiétantes. Tous ces objets s'animent et, dans l'obscurité sporadiquement zébrée par la lumière blafarde des lampes des Investigateurs, ils prennent des apparences et des proportions terrifiantes. Il y a également dans la salles des armes, essentiellement blanches. Les Investigateurs devront compter sur leur Santé mentale (qui en prendra de toute façon un bon coup, disons -1d8) pour ne pas complètement

paniquer, se précipiter sur les armes et se battre contre ce qui ne sont finalement que les chimères, au risque de blesser ou de tuer leur petits camarades. De toute façon, au bout de cinq minutes, la lumière s'allume et Philéas arrive, flanqué de trois grands costauds. Ils tentent d'immobiliser ces «cambrioleurs» pour ensuite appeler la police. Aux Investigateurs de se débrouiller pour leur échapper. Est-ce la peine de préciser que s'ils racontent les événements tels qu'ils les ont vécus, personne ne les croira?

S'ils parviennent cependant à la porte du fond de la salle d'exposition sans encombres et pénètrent dans le bureau, ils ne trouveront pas grand-chose, si ce n'est des dizaines de pages avec des noms et des titres de noblesse (la petite recherche que Philéas avait entreprise pour dénicher les «porteurs» idéal de l'enfant-Zorac). Les noms du prince et de la princesse y sont bien entendu soulignés avec respectivement les mentions «Macha Ivanovna la sorcière» et «le bon docteur Felipe» accolées.

L'appartement de Philéas est gardé par des hommes de main «spéciaux». De toute façon, ils n'y trouvent pas la bouteille. Elle est en lieu sûr dans un coffre d'une banque «imprenable». Si les Investigateurs veulent tenter une aventure à la Bonny and Clyde et attaquer cette banque, ils finiront comme ces gangsters tragiques.

## Le notaire fou

Les Investigateurs peuvent aussi vouloir rencontrer le notaire Eugène Villars, l'ancien propriétaire de la bouteille. Ils trouveront sans problème son adresse, dans le IX[e] arrondissement, à Paris. Sa plaque professionnelle est terne, cela fait bien longtemps que la concierge ne l'a pas astiquée. S'ils lui posent des questions au sujet du notaire, elle regarde avec méfiance et dégoût les hommes du groupe, puis elle hausse les épaules en se frappant assez brutalement la tempe avec l'index, avant de claquer la porte de sa loge. Ah, une concierge comme on les aime! Eugène n'ouvre pas facilement, mais il peut être amadoué. L'évocation de la bouteille suffit pour lui faire ouvrir les cinq cadenas dont il a sauvagement équipé sa porte (c'est mal fait, à la hâte et la porte est dans un sale état).

Les volets sont fermés. Il règne une odeur de moisi et de crasse que les Investigateurs auront l'impression de garder ensuite sur eux toute la journée. Des meubles brisés, qui ont de toute évidence été renversés violemment, gisent par terre, leur contenu répandu sur le sol. C'est un sombre capharnaüm, d'où proviennent quelques bruits suspects comme des grattements et des frottements, qui font autant penser à des rats qu'à des cafards. Une salle à manger, une cuisine, une chambre et une salle de bain composent ce petit appartement, qui est attenant à l'étude dans laquelle le notaire traitait ses affaires.

Si les Investigateurs fouillent, ils ne trouvent rien, si ce n'est effectivement des cafards gros comme un poing d'enfant, des rats et une traite de 20000 francs-or, posée négligemment sur un tas de papier qui commence à moisir. S'ils interrogent avec douceur le notaire, ils auront le droit à un long monologue:

«Ma pauvre bouteille, je l'ai abandonnée (il pleure). C'est sa faute à l'homme au regard faux, c'est lui qui tout brisé, c'est lui qui a ma bouteille maintenant. Au début, il était gentil mais, très vite, j'ai senti qu'il voulait nous séparer. Puis il est devenu méchant, il a voulu me faire chanter, c'est pas ma faute si je suis comme ça, c'est déjà pas facile... Mais cela m'était égal, je ne voulais pas me séparer de ma bouteille alors il est devenu très méchant, il m'a fait attaquer par des hommes de main qui sentaient très mauvais mais ils ont eu peur, je suis armé, vous savez, et la maison est piégée. Et puis il y a eu ce rêve, toutes les nuits. C'était ma bouteille qui me disait de la vendre aux enchères, que c'était mieux pour elle (il s'agit bien entendu du travail de persuasion et de conditionnement de Philéas). Au début, je ne voulais pas, puis elle est devenue insistante. Comme j'ai toujours voulu tout faire pour elle, j'ai cédé, mais aujourd'hui je me dis que j'ai eu tort.»

De façon générale, Eugène parle de sa bouteille comme d'un ami, ses propos ne doivent pas être très cohérents. Il ne parvient pas à situer tous ces événements dans le temps, dont il a perdu toute notion. Si les Investigateurs demandent une description plus précise de «l'homme au regard faux», il s'agit bien entendu de Philéas. Eugène passe tout l'entretien debout, à tourner en rond entre les tas de débris qui s'entassent dans les différentes pièces. Il refuse que l'on ouvre les volets. Si les Investigateurs le font, il se précipite dans un coin et se roule en boule: il tombe en catatonie, ayant au gré de sa folie attrapé une phobie de la lumière (la lumière aurait tué sa bouteille!).

Si les Investigateurs sont brusques et agressifs, Eugène décroche un vieux sabre de collection et devient très menaçant. Sa folie aidant, il peut devenir très dangereux. Il charge en hurlant: «Ma bouteille, ma bouteille!».

## La chasse aux informations

Les Investigateurs auront certainement besoin d'éclaircir certains points. Voici, à titre indicatif, des sources d'informations qu'ils pourront consulter. Vous pouvez en ajouter d'autres, tout en restant cohérent avec le contexte. Adaptez-vous selon l'imagination des joueurs et les propres réseaux de relations des Investigateurs.

● Les journaux. Ils retracent les «mésaventures» du notaire Eugène Villars, surtout les journaux à



## Et la vie suit son cours...

*Le pape Benoît XV s'éteint le 22 janvier. Il est remplacé par Pie XI le 6 février. Le 7 février, Marie Curie est élue à l'Académie de Médecine. Le 25 février, Landru est guillotiné. Le 28 avril, l'ancien président de la République Paul Deschanel meurt. Le 15 mai, Citroën lance la 5CV. Le 11 juin s'ouvre la première fête de « L'Humanité »... Ces événements mineurs vous permettront d'agrémenter de détails qui font « vrai » les résultats des recherches des Investigateurs dans les journaux. Et pourquoi ne pas envisager également quelques fausses pistes pour « égayer » la partie ? Utilisez-les avec modération, et faites-en si vous le souhaitez de véritables petites enquêtes dans l'enquête principale. Par exemple :*

*— des messes noires au Père-Lachaise (une secte d'allumés qui singent les pratiques démoniaques mais sont des incapables) ;*

*— des actes de vandalisme à Notre-Dame (des étudiants en médecine en plein bizutage, qui ont mal calculé la portée de leurs actes) ;*

*— les cadavres de toute une famille retrouvés à l'occasion de travaux dans le métro (un crime qui restera inexpliqué) ;*

*— le début d'une campagne de presse qui révèle la présence de « rats géants » dans les égouts de Paris. Ils s'attaqueraient aux hommes (une rumeur basée sur la déformation d'un fait réel : la mort d'un égoutier attaqué par un chien qui avait été abandonné dans les égouts et qui, fou de peur et de faim, s'est jeté sur lui).*

scandales qui font leurs choux gras de ses « préférences ». C'est également dans ces journaux que les Investigateurs découvriront une histoire selon laquelle un sorcier vivait dans la propriété de Marsaillac (ce qui explique la qualité du vin). La propriété n'aurait pas brûlé par accident comme on le raconte. Le maire, un certain Marcel Villars, bien placé parmi les autorités locales, aurait étouffé l'affaire et imposé une version officielle. L'auteur de l'article laisse entendre que le domaine a été brûlé par une horde de villageois superstitieux, qui auraient voulu se débarrasser du sorcier. Dans les journaux plus sérieux, les Investigateurs trouveront quelques informations sur la bouteille et l'histoire officielle qui en fait la dernière représentante d'un cru de grande qualité qui a disparu accidentellement...

● L'histoire et la petite histoire des grandes familles. La grande histoire se trouve partout, mais elle occulte les « cas particuliers », comme la sorcière ou le docteur fou. La petite histoire, qui se repaît justement des personnalités particulières et des sujets tabous, est plus difficile à obtenir. Si l'un des Investigateurs a ses entrées dans les hautes sphères de la société, il peut, avec beaucoup de tact et de discrétion, obtenir des informations, livrées à demi-mot et sous le sceau du secret. De l'autre côté du spectre, les gens de maison qui sont là depuis un certain temps connaissent parfaitement la petite histoire des familles qu'ils se transmettent entre eux (les grands de ce monde parlent devant leurs domestiques comme s'ils n'existaient pas). Argent, charme, persuasion, aux Investigateurs de choisir la bonne méthode pour délier les langues. Mais attention de bien choisir l'informateur, car le majordome absolument loyal ou la nounou qui a vu grandir tout le monde restent muets comme des carpes et s'offusquent même de la démarche des Investigateurs.

● Le médecin alcoolique Jules Loudin. Si les Investigateurs découvrent l'histoire de don Felipe, ils peuvent se mettre à la recherche du médecin qui joua un rôle dans la résolution de l'affaire. Il est assez facile à retrouver. Il est revenu d'Afrique depuis un an maintenant, et il travaille dans un petit village à 40 km de Paris. Il est ravagé par un terrible sentiment d'injustice, par l'alcool et par les cauchemars où il revit ce qu'il a vu il y a quatre ans. Une fois mis en confiance, il est ravi de raconter son aventure avec force détails à des gens qui semblent le prendre au sérieux. Il est même prêt à se joindre à eux s'il est question de combattre des « monstres » comme Felipe.

● Les cercles occultes. Si les Investigateurs ont des accointances avec les milieux occultes « sérieux » (pas ceux qui font salon pour les bourgeois en mal de sensations), ils découvrent qu'une histoire bien précise circule sur la propriété. En effet, c'était le repaire d'un sorcier nommé Zorac, dévoué à Nyarlathotep. Les contacts des personnages se demandent tous où il peut bien se trouver aujourd'hui. Personne ne doute qu'il se soit enfui, vu sa puissance supposée.

Si les Investigateurs tentent une bonne vieille séance de spiritisme pour entrer en contact avec Zorac, celui-ci prend la parole en « investissant » l'esprit de l'un des Investigateurs (qui, par la suite, développe une étrange phobie pour le vin...). Son discours est une variation sur le thème : « Tremblez, je reviens, encore plus fort, encore plus riche, encore plus beau ! Notre règne arrive, l'humanité sera enfin éclairée par le savoir obscur de mes maîtres qui attendent dans l'ombre le trône qui leur est dû depuis le début des temps ! » Gros rire gras de méchant exalté... Fin de communication.

## Le plus beau jour de leur vie

Et le mariage a effectivement lieu. Il est absolument impossible que les Investigateurs puissent le faire annuler. C'est un événement très protégé, les mariés sont intouchables et inabordables. Même s'ils parviennent à raconter l'histoire aux mariés, il y a peu de chance qu'ils soient crus. S'ils veulent faire sauter le traiteur, il y en aura toujours un autre. À moins de déclencher un événe ment international majeur, rien ne pourra entraver la bonne marche de cette cérémonie réglée depuis des mois comme du papier à musique. Il serait sans doute préférable que les Investigateurs aient tout fait pour obtenir des invitations ou un moyen pour être présents (par exemple quelques extras qui tombent malades ou qui sont appelés d'urgence au chevet d'un proche en province, et qui doivent être remplacés au pied levé...).

La propriété est somptueuse, quadrillée par un service d'ordre très, très impressionnant mais discret. Il faut dire qu'il y a du beau monde : le président de la République française, le Premier Ministre britannique, les couples royaux belge, espagnol, anglais et danois, sans oublier une foule de grands industriels, banquiers, intellectuels, tous plus célèbres les uns que les autres. Cela sent l'argent à plein nez. Petits fours, champagne, vin fins, alcools introuvables, fruits rares... tout y est. Même l'archevêque de Paris s'est déplacé pour l'occasion. Il bénira lui-même le mariage dans la « modeste » chapelle de la propriété.

Philéas est là, bien entendu. Il est assez entouré, mais ne semble pas avoir la bouteille avec lui. En effet, il la fait livrer au dernier moment par un commando (ses trois hommes de main « spéciaux » et trois autres hommes forts normaux en soutien) pour être certain de ne pas avoir de mauvaise surprise. Il sera d'autant plus méfiant qu'il aura reçu la visite des Investigateurs et qu'il les aura reconnus dans la foule.

Le mariage lui-même se déroule comme un mariage normal. Puis le soir tombe, et on installe tout le monde dans l'immense salle à manger/salle de bal du domaine. La bouteille est arrivée entretemps et Philéas, dans le mouvement, se précipite vers les heureux mariés pour leur servir une grande lampée de Zorac. Que font les Investigateurs ? Si effectivement les mariés boivent, il ne se passe rien sur le moment. Ils peuvent ensuite faire goûter le vin à leurs proches sans conséquences. Zorac s'est déjà « infiltré » en eux dès la première gorgée. Le Gardien des Savoir obscurs va maintenant se mettre à l'œuvre pour s'offrir, d'ici quelque mois, un parfait petit corps de nourrisson tout mignon !

## Que faire, que faire ?

Ce scénario peut se terminer d'une multitude de façons. Voici une petite sélection de possibilités.

● Abattre Philéas avant ou pendant le mariage. Difficile, mais envisageable... à condition d'être prêt à supporter les petits inconvénients qui vont avec le meurtre, dont le risque d'être guillotiné.

● Tuer le prince et la princesse pour se débarrasser définitivement de Zorac. Violent, dangereux et réservé aux Investigateurs qui n'ont pas tout compris.

● Dérober la bouteille de Philéas. N'oubliez pas qu'elle est dans un coffre à la banque et que chacun de ses déplacements est assuré par trois hommes forts, souvent épaulés par trois hommes de main normaux.

● Ne revenons pas sur la possibilité de faire annuler le mariage. Sauf coup de génie, c'est impossible.

● Convaincre le couple de mariés de ne pas boire la bouteille. Cela va exiger énormément de travail, mais c'est sans doute la meilleure solution. Philéas, mauvais perdant, tentera de les y obliger (des sorts comme Hypnotisme sont faits pour ça). Ce coup de force magique ne passera pas inaperçu et entachera énormément sa réputa-

tion... en supposant qu'il ait encore une réputation à sauver lorsque les Investigateurs en auront fini avec lui.

● Faire un «carton» et tirer sur la bouteille au moment où Philéas va verser le breuvage fatal. C'est risquer la vie des tourtereaux, mais pourquoi pas? Le liquide éparpillé tente de se regrouper de lui-même. Philéas s'empresse de le récupérer dans un verre qu'il tend quand même au couple, une fois le calme revenu et les Investigateurs mis sous les verrous. La princesse, secouée par l'incident, ne boira pas, le prince si. L'opération est donc à moitié réussie. Zorac décide finalement de prendre possession du prince. Dans les mois qui suivront, l'ambiance dans ses propriétés et dans son couple tournera au vinaigre (ce qui est un comble pour un bon vin). En un an, il aura mauvaise réputation. D'ici là, les Investigateurs seront peut-être sortis de prison et pourront alors s'attaquer directement au sorcier.

● Dernière possibilité: attendre que l'enfant naisse et... mais que peut-on faire contre un bébé, qui semble tellement innocent? Attendre encore pour qu'il devienne un adulte et le combattre alors qu'il aura acquis toute sa puissance? Un affreux dilemme risque de se poser aux Investigateurs s'ils choisissent cette voie.

**Nathalie Achard**
**illustration: Michaël Tognotti**



## LES PNJ

### *Pour L'appel de Cthulhu*

#### ▶ *Philéas Dugommier, sorcier mielleux*

FOR 10 DEX 10 INT 18
CON 11 APP 13 POU 25
TAI 10 SAN 0 PdV 10
EDU 20

*B/M aux dommages*: Néant.
*Compétences*: Archéologie 20 %, Bibliothèque 70 %, Comptabilité 70 %, Crédit 60 %, Histoire 70 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Persuader 60 %, Trouver objet caché 35 %.
*Langues*: Latin 80 %, Grec 75 %, Hébreu 70 %.
*Sorts*: Altération physique de Gorgoroth, Cauchemar, Chant de Toth, Créer la barrière de Naach-Tith, Envoyer des rêves, Hypnotisme, sans oublier un petit sort de son cru, issu de la kabbale, qui lui permet de conditionner ses hommes de main.
*Note*: C'est essentiellement un intellectuel qui n'aime pas avoir recours aux solutions physiques. Il est sans pitié et assez intelligent pour ne pas dévoiler tous ses plans aux Investigateurs s'il les capture.

#### ▶ *Le prince Vladimir Strogoï Vassilitch*

FOR 15 DEX 15 INT 15
CON 15 APP 15 POU 10
TAI 15 SAN 90 PdV 15
EDU 15

*B/M aux dommages*: +1d4.
*Compétences*: Conduire automobile 60 %, Crédit 95 %, Discussion 55 %, Étiquette 80 %, Monter à cheval 90 %, Nager 80 %, Piloter un avion 75 %.
*Langues*: Allemand 55 %, Anglais 75 %, Français 80 %, Russe 100 %.
*Armes*: Fleuret aiguisé et sabre 75 %, Revolver cal.32 55 %, Fusil de chasse 80 %.
*Note*: Si ses caractéristiques ont presque toutes la même valeur, c'est pour illustrer son parfait équilibre. C'est le résultat idéal d'une excellent éducation aristocratique sur un terrain favorable. Mais ne lui parlez surtout pas de la vieille sorcière Macha, sans quoi vous êtes bon pour un duel!

#### ▶ *La princesse Antonia de la Plaxa de Junita*

FOR 9 DEX 12 INT 13
CON 10 APP 17 POU 10
TAI 8 SAN 99 PdV 9
EDU 12

*B/M aux dommages*: Néant.
*Compétences*: Chanter 60 %, Étiquette 80 %, Jouer du piano 60 %, Monter à cheval 55 %.
*Langues*: Anglais 60 %, Français 70 %, Italien 70 % Espagnol 100 %, Portugais 80 %.
*Note*: Un joli petit bout de princesse très souriante et chaleureuse, qui ne connaît rien de l'histoire de Felipe et vit réellement un fabuleux conte de fées. Ironie du sort, elle prie tous les jours pour donner le plus vite possible un fils à son époux.

#### ▶ *Eugène Villars, notaire en déconfiture*

FOR 11 DEX 10 INT 12
CON 8 APP 8 POU 8
TAI 10 SAN 30 PdV 9
EDU 13

*B/M aux dommages*: Néant.
*Compétences*: Comptabilité 80 %, Crédit 5 % (moins que la base normale suite au scandale lié à ses «amitiés» masculines), Droit 75 %, Marchandage 70 %.
*Note*: Si les Investigateurs souhaitent le sauver (car il ne va vraiment plus du tout, se nourrit mal, vit dans le noir au milieu des cafards et des rats, tourne continuellement en rond, a perdu le sommeil...), il faut envisager un long séjour dans un établissement hospitalier spécialisé. Et encore, les résultats sont loin d'être garantis.

#### ▶ *Le Dr Jules Loudin, ex-héros alcoolique*

FOR 12 DEX 14 INT 15
CON 10 APP 12 POU 12
TAI 15 SAN 30 PdV 11
EDU 16

*B/M aux dommages*: Néant.
*Compétences*: Chimie 30 %, Conduire automobile 55 %, Médecine 70 %, Nager 55 %, Premiers soins 70 %.
*Armes*: Revolver cal.38 55 %.
*Note*: Il est prêt à sacrifier sa vie pour payer ce qu'il appelle une très vieille dette d'honneur: ne pas avoir démasqué don Felipe plus tôt. Attention, quand il est sous l'emprise de l'alcool, toutes ses compétences subissent un malus de 15 % et sa Dextérité tombe à 8.

#### ▶ *L'archétype de «l'homme fort» label Philéas*

FOR 18 DEX 8 INT 7
CON 18 APP 7 POU 5
TAI 15 SAN 0 PdV 18
EDU 6

*B/M aux dommages*: +1d6.
*Armes*: Coup de poing 70 %, Fusil de chasse 45 %, Gros gourdin 60 %, Poignard 55 %, Revolver cal.45 60 %.
*Note*: À l'origine, c'étaient des marlous aux gros muscles qui traînaient de mauvais coup en mauvais coup. Puis ils ont rencontré Philéas Dugommier qui leur a proposé le mauvais coup ultime: il les a transformés pour en faire des hommes de main parfaits. Beaucoup de magie et quelques mauvais traitements en ont fait des bêtes de combat. Ils sont devenus assez laids, sentent franchement mauvais et leur loyauté est basée sur la peur panique que leur inspire Philéas. Philéas en a formé trois. Autrement, il peut toujours faire appel à des hommes de main «normaux» payés à la journée. Mais c'est toujours problématique, car les voyous de Montmartre n'aiment pas trop la proximité de ces «zombies», comme ils les appellent.

#### ▶ *Zorac, à titre indicatif*

INT +10
POU +20
SAN 0
EDU +20

*Compétences*: Celles de l'hôte plus Astronomie 80 %, Mythe de Cthulhu 70 %, Occultisme 80 %, Trouver objet caché 60 %.
*Langues*: Latin 80 %, Grec 70 %, Hébreu 60 %.
*Sorts*: Une dizaine au choix, dont Transfert de l'esprit, plus sa petite spécialité qui permet après avoir «préparé» un réceptacle (ce qui nécessite une semaine de travail) de se transférer dedans s'il y a danger imminent ou si, au moment de la mort de l'écorce charnelle qu'il a investi, il n'y a personne dans les alentours pour effectuer le transfert.
*Note*: Pourquoi +10 pour l'Intelligence, par exemple? Parce que cette valeur vient s'ajouter à la caractéristique de l'hôte. La fiche de Zorac vous est donnée à titre indicatif, au cas où les Investigateurs ne parviendraient pas à empêcher son incarnation en dispersant le vin. En effet, le point faible de cette méthode de conservation, c'est que le transfert ne peut se faire que par l'absorption des premières gorgées du liquide.







# L'ombre d'Écate

Ce scénario vous permettra d'envoyer les personnages dans les Principautés frontalières. Il est prévu pour 4 à 6 guerriers plutôt expérimentés (elfes s'abstenir...), des joueurs coopératifs et un meneur de jeu connaissant bien « Warhammer ».

## Prologue

Ce scénario peut très facilement se glisser entre deux épisodes de la campagne des *Pierres du destin*, qui se déroule au sud de l'Empire, dans la Voûte et dans la vallée du Yetzin. Si vous débutez seulement le premier épisode, *Le feu dans la montagne*, le chapitre *La piste des maraudeurs* et la rencontre avec les bohémiens (pp. 22 à 25) est l'introduction idéale à cette aventure. Les personnages pourraient également entrer dans l'histoire si vous êtes actuellement en train de jouer *Sombre est l'aile de la mort*. Dans les deux cas, ils se joignent à l'expédition von Genscher. Ils auront juste un peu moins de chemin à faire. Si les PJ ne se trouvent pas dans la région qui nous intéresse, utilisez l'introduction donnée ci-dessous. Mais pour débuter l'aventure, les PJ devront être engagés dans la troupe de von Genscher avant qu'elle ne s'enfonce dans les montagnes.

## On recrute !

Palais comtal de Nuln, dans les appartements de la comtesse Emmanuelle :

« Le baron von Diehl et ses sujets ont été bannis à tort. Dans cette affaire, mes conseillers ont été manipulés par mes cousins malhonnêtes. Faites en sorte que cette erreur soit réparée.
— Oui, comtesse. »

En ce milieu d'automne, Nuln savoure les derniers beaux jours. Les habitants sortent de chez eux, les enfants courent dans les rues, les voleurs à la tire exercent leurs dons sur les étalages (et peut-être même sur l'un des PJ...). Les matins sont déjà frais malgré les premiers rayons de soleil. Pendant la journée, les PJ vont certainement se balader dans les rues de la ville à la recherche d'un travail ou d'une occupation. Laissez-les faire des achats s'ils ne sont en ville que depuis quelques jours. Nuln est une grande cité, où tout ou presque est disponible.

Votre tâche est maintenant de conduire les PJ dans une de ces auberges dont les habitués sont des soldats ou des gardes de la ville. Il s'en trouve deux à Nuln, et elles sont (probablement) les deux seuls endroits que pourront trouver les PJ pour passer la nuit. Il s'agit de *La bombarde*, située près de l'école impériale d'artillerie et des *Trois bières*, située près du mur sud et tenue par le vieil Axel, un nain et ancien soldat.

- À *La bombarde*. Une affiche de recrutement signée par le secrétaire de la comtesse est accrochée près de l'entrée de l'auberge. Trois jeunes soldats de l'école impériale d'artillerie sont installés à une table, ils discutent de leur futur départ pour les Principautés frontalières. Apparemment, cela provoque chez eux une certaine fierté. L'un d'eux interpelle les PJ : « Eh vous ! Nous allons bientôt visiter du pays et nous battre pour la comtesse Emmanuelle, trinquez avec nous ! »
- Aux *Trois bières*. Après leur avoir servi à boire, l'aubergiste s'adresse à eux en ces termes : « Alors mes petits gars, que faites-vous dans la région ? Vous avez besoin d'argent ? Vous cherchez l'aventure, c'est ça ? Je sais que l'armée recrute et d'après ce que je vois (il examine les PJ des pieds à la tête) vous y avez votre place ! » S'il constate que sa proposition semble les intéresser, il enchaîne : « Pour vous engager, il suffit de vous rendre à l'entrée du campement provisoire qui se trouve près des murailles de la ville. Demandez le capitaine Flint Ralkan, c'est un habitué de mon auberge, il commande là-bas. En attendant, voulez-vous manger quelque chose ? » La nourriture aux *Trois bières* est bonne, bien que rustique, et les PJ mangeront convenablement pour 8 pistoles cha-

cun. Chaque pinte de bière est à 9 sous de cuivre. Quelle que soit l'auberge où ils sont descendus, si vous constatez que vos PJ ont besoin d'un coup de pouce (ou si vous voulez simplement enfoncer le clou), faites intervenir Karl Eseleither, le sergent recruteur. À son entrée, plusieurs clients se lèvent de table et sortent de l'auberge en abandonnant leurs bières, comme si une affaire urgente les obligeait à quitter les lieux. Rapidement, à part deux poivrots édentés et rieurs, il n'y a plus que les PJ dans la salle.

Eseleither saisit une chaise et s'assied à leur table après en avoir fait le tour: «Je vous offre à boire? Cela vous intéresserait-il d'entrer dans l'armée?» Et il se lance dans son boniment de recruteur. Insistez sur les avantages, glissez sur les inconvénients, faites miroiter la solde... S'il y a un halfeling parmi eux, le sergent parle également des repas succulents qui sont offerts. Bref, il fait des pieds et des mains pour rendre sa proposition très attrayante. À moins que les PJ ne soient déjà exceptionnels, l'armée n'a pas besoin d'officiers, mais elle ouvre les carrières de simple soldat et d'éclaireur à toute personne qui désire mettre sa carrière actuelle entre parenthèses. Après la signature du contrat, le sergent leur remet 1 CO toute neuve à l'effigie de l'empereur (Karl Franz ou Heinrich, selon la date de votre campagne).

Si, malgré tout, l'un des PJ n'était pas intéressé, le sergent insiste pour qu'il sorte, «car les détails de notre campagne doivent rester entre soldats». Il le raccompagne à la porte... Une carriole bâchée et six hommes d'armes à cheval attendent devant l'auberge. Deux autres sont à pied et armés de gourdins. Ils se tiennent cachés dans l'ombre, et ont pour mission de rouer de coups et d'assommer toute personne qui sortira accompagnée du sergent (ils possèdent la compétence Coups assommants et ont une Force de 4).

## Engagez-vous, qu'ils disaient !

Les aventuriers se réveillent le lendemain dans le camp militaire installé à l'extérieur des remparts. Leur état dépend bien sûr du nombre de verres qu'ils ont ingurgité et de la manière dont le sergent recruteur et ses hommes les ont «cueillis». Les tentes sont installées par groupe de cinq ou six, et chacune peut contenir jusqu'à huit soldats. Les chevaux sont regroupés dans un enclos bien en vue et solidement gardé. L'ensemble du camp est dominé par la tente du général, décorée d'étendards portant un N noir sur un fond bleu et blanc. Les PJ sont pris en main par le sergent Eseleither et conduits sous l'une des tentes. Il leur assigne un lit de camp, leur explique en gros ce qui les attend («une p'tite virée dans les Principautés frontalières. On s'ra revenus avant d'être partis, vous allez voir»). Il leur présente un autre soldat, leur voisin de couche, un homme de grande taille aux épaules larges, manifestement un bûcheron. «Comment t'appelles-tu, toi?» lui demande-t-il. Mais avant qu'il ait pu répondre, le sergent s'exclame: «Ah oui tu es le Futé!» Se tournant vers les PJ, il ajoute: «Je l'ai engagé il y a quelques jours, c'est ma meilleure acquisition depuis des mois.» Bien qu'ils héritent d'un nouveau compagnon, les PJ vont être provisoirement séparés de deux des leurs, pour qui le sergent ne trouve pas de place. Ils vont être installés dans une autre tente.

Il ne reste plus aux PJ qu'à faire l'apprentissage des joies de la vie militaire. Leur nouveau copain, le Futé, leur fait faire le tour du camp, leur présente d'autres soldats... bref, il se rend sympathique. En mettant bout à bout les bruits qui courent, les personnages peuvent se faire une idée plus nette des objectifs de l'expédition.

L'armée va très bientôt se rendre dans le sud de l'Empire, puis franchir les montagnes Noires. La passe des Crocs de l'Hiver n'est accessible que pendant quelques mois, à la belle saison. La neige l'envahit dès l'automne, ce qui rend le départ très urgent, si l'on veut revenir cette année. Le baron von Diehl a été exilé pour des fautes inconnues des hommes de troupe et, aujourd'hui, la comtesse a décidé de lui rendre ses terres, le Vennland et son château de Diehlendorf. L'objectif est donc de le ramener sain et sauf à Nuln, où il prêtera à nouveau serment d'allégeance à sa suzeraine.

L'armée est conduite par le général Ludwig von Genscher. Elle se compose de deux groupes distincts, des mercenaires et des soldats nulnois.

- Les mercenaires. Le premier corps est composé de 60 hommes du régiment des Libres Forestiers de Stirland (voir *La Campagne impériale*, p. 26). Il est commandé par le sergent Kurt Braun. En appoint, on trouve le régiment des Faucons noirs ou plutôt ce qu'il en reste, soit 38 hommes très expérimentés ayant tous dépassé la trentaine. Le sergent Murrman a pris sa retraite et, pour la première fois, la compagnie part en campagne sans lui (il est devenu le propriétaire de l'auberge du *Dragon vert*, à Mittlemund). Le moral des Faucons est assez bas, et plusieurs ont décidé que ce serait leur dernière mission. Ils ont aujourd'hui, pour la plupart, le désir de réussir mais ne veulent pas prendre de risques inconsidérés. Leurs tuniques sont rouge et jaune, et un faucon aux ailes déployées y est dessiné en noir. Ils sont commandés par le capitaine Maximillian Schmidt, un homme d'une quarantaine d'années.
- L'armée régulière. Les PJ ont été, bon gré mal gré, enrôlés dans l'armée nulnoise: 42 soldats humains à la tunique bleue frappée de l'emblème de Nuln, armés d'arbalètes et d'épées. Ils ont pour sergent Karl Eseleither, leur recruteur. Lui-même est sous les ordres du capitaine nain Flint Ralkan. Le sergent Torri Gretson, également sous ses ordres, commande une unité de 15 nains armés de marteaux de guerre et de boucliers. Le plus fameux est Haakon fils d'Honak, un héros qui porte une armure complète bleue et blanche. Ces nains sont originaires de la citadelle Karak Hirn, située dans les montagnes Noires. Ils connaissent donc parfaitement la région à explorer. Par ailleurs, 36 piquiers commandés par le sergent Helmut Feiger ont été détachés du régiment régulier de Nuln (voir *La Campagne impériale*, p. 28). Ils se chargent de l'encadrement de l'armée, de la protection rapprochée du général et de la garde du campement (pour empêcher toute tentative d'intrusion ou de désertion). Enfin, quatre bombardes commandées par un chef canonnier sont censées renforcer la puissance de feu de l'armée.

## Les principaux PNJ

Dès le premier jour, les PJ font connaissance d'une foule de gens, parmi lesquels:

- **Frida Piedplat, la cantinière.** Cette halfeling est âgée de 45 ans (environ 25 ans à l'échelle humaine). Pour peu que les PJ sympathisent avec



elle, Frida accepte de les prendre à bord de sa charrette, parmi les ustensiles de cuisine, leur évitant ainsi de faire la majeure partie du voyage à pied. En contrepartie, elle leur demande leur aide pour la préparation et la distribution des repas (s'il y a un halfeling dans le groupe, sa présence à ses côtés est évidente pour tout le monde). Lorsque cela lui est possible, elle se rend dans les villages proches pour remplir les chariots à provisions. Elle choisit une demi-douzaine de soldats pour l'aider, mais ces derniers en profitent pour aller boire à l'auberge locale, avec la complicité de la cantinière. Frida connaît très bien le général, qu'elle se permet d'appeler «Ludo», car elle a fait plusieurs campagnes sous ses ordres. Elle l'estime beaucoup et le décrit comme un homme juste et méritant. Comme elle lui sert ses repas sous sa tente, Frida se permet de lui donner son avis sur ses décisions, de commenter ses discours... mais elle lui raconte également les rumeurs qui circulent dans le camp, et lui donne une idée du moral des troupes. Elle adore, comme tout halfeling qui se respecte, manger des pommes, faire des tartes et boire du cidre... Le quatrième ou cinquième jour de route, six bouteilles de schnaps de Kemperbad (l'un des plus réputés) disparaissent de la réserve qui se trouve dans sa charrette et dont elle avait personnellement la garde. Après avoir respiré l'haleine de chacun des soldats, dont les PJ, au besoin en montant sur un tabouret, Frida s'avoue bredouille. Elle déclare pouvoir attendre, car ces bouteilles devront forcément réapparaître bientôt.
- **Maximillian Schmidt, capitaine des Faucons noirs.** C'est un humain de 40 ans, blond. Cet homme robuste porte un bandeau sur l'œil droit. Il a monté chaque échelon de la compagnie ▷

de mercenaires pour en devenir finalement le capitaine, il y a cinq ans. Pour lui et les Faucons noirs, ce n'est pas la première mission dans les Principautés frontalières. Ils ont déjà travaillé pour le prince Carlsson dans la principauté de Wissenheim (près du fleuve du Crâne), ont combattu des peaux-vertes puis des hommes-rats à Schnappleburg, à Vanberg et à Holst, près de la rivière Hurlante. Ses hommes disent qu'il a perdu son œil en entraînant le faucon de chasse qui ne le quitte jamais. Maximillian est un fidèle du dieu Solkan. Il punit sévèrement tout manque de respect envers la hiérarchie, et quiconque provoque le désordre dans les rangs de sa troupe ou dans l'armée sera rapidement exécuté. Heureusement pour le PJ, le général le retient! Les Faucons noirs, plus encore que les Libres Forestiers de Stirland, sont suréquipés (arbalètes, riches armures, pistolets, haches de bataille...) et disposent d'au moins une monture par homme.



- **Ludwig von Genscher, le général**. Le commandant de l'armée est le frère cadet du maréchal Maximillian von Genscher de Middenheim (voir *Le pouvoir derrière le trône*. Les PJ ont peut-être rencontré et aidé Boris, le fils du maréchal Maximillian, dans le scénario intitulé *Les robes grises* paru dans *Casus Belli* n°74). Il est âgé de 34 ans, et vient d'être promu général par la comtesse Emmanuelle. Il est d'alignement Bon. Les trésoriers de Nuln lui ont remis un coffre contenant 8000 CO en or et en pierres précieuses. Cet or, destiné à la paye des mercenaires et des soldats, est malheureusement tout juste suffisant pour seulement quatre semaines. À Nuln comme ailleurs, les caisses de l'État sont vides. Plutôt que de refuser son premier commandement en tant que général, Ludwig accepta l'or et leva une armée de près de 200 hommes. Le coffre (difficulté de serrure: 30%) est de bonne taille et quatre soldats ont été nécessaires pour le déplacer jusqu'à la tente du général, où il est surveillé jour et nuit par trois piquiers. C'est le capitaine Flint Ralkan, un nain de confiance, qui en possède la clef.



- **Lukas, Ehrmann et Olaf, simples troufions**. En réalité, ils font partie d'un groupe d'anarchistes installé à Altdorf et qui porte le nom de Groupe du Changement. Dévoués à Tzeentch et dirigés par un certain Peter Widerlich, ils acceptent parfois de travailler pour la pègre pour financer leurs opérations. Ils ont été engagés par les cousins de la comtesse Emmanuelle à qui appartiennent aujourd'hui les terres de von Diehl, et se sont infiltrés dans l'armée. Olaf, dit «le Futé» est le compagnon de tente d'une partie des PJ. Avec son accent du Reikland et sa hache à deux mains, il a l'air d'un brave campagnard pas très vif. Les PJ devraient rapidement le trouver sympathique, partager avec lui leurs soupçons et leurs découvertes, bref en faire leur ami. Il ne dévoilera son jeu qu'au moment choisi par Lukas et Ehrmann (qu'il voit souvent, et qui ont l'air beaucoup plus louches).

## Le départ

Le deuxième jour, un messager arrive au camp. Il annonce que les bombardes qui devaient accompagner l'armée lui sont retirées. La comtesse en a besoin pour une cérémonie officielle. Le général part sur-le-champ pour Nuln, accompagné de quelques mercenaires, pour protester. Il revient bredouille. À la fin de la journée, les soldats, étonnés et inquiets, regardent les chariots à poudre quitter le campement, suivis par les bombardes, traînées chacune par six chevaux. Peu avant leur départ, les PJ surprennent le rapport de l'un des soldats de l'école d'artillerie au chef canonnier: «Tout est en place, nous somme prêts à partir, mais il manque un baril de poudre, chef!» Le chef canonnier, visiblement très énervé, ordonne que l'on fasse l'impossible pour le retrouver, puis monte dans un chariot et donne l'ordre au convoi de se mettre en route.

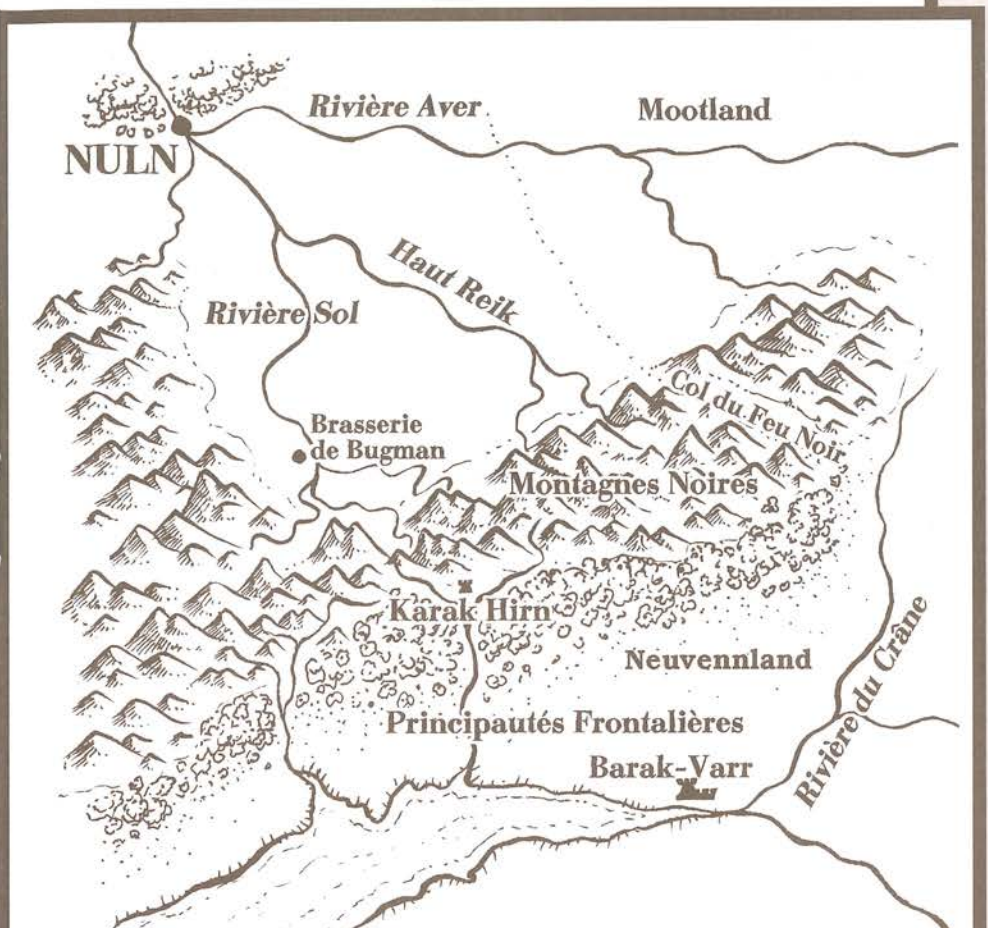


Le sergent Eiseleither profite de cette journée de repos pour leur enseigner le maniement des armes. La petite armée se met en route à l'aube du troisième jour, avec les PJ dans ses rangs, mais sans l'artillerie.

Le voleur du baril de poudre est l'un des membres du Groupe du Changement (Lukas ou Ehrmann, voire Olaf s'il peut le faire sans éveiller les soupçons des PJ). Ce baril servira un peu plus tard, près des montagnes Noires, tout comme les bouteilles de schnaps volées, qui feront de bonnes bombes incendiaires. Poudre et alcool sont pour le moment dissimulés dans l'un des chariots à provisions de l'armée plutôt que dans les affaires personnelles des coupables. Le baril et les bouteilles ne devraient pas être découverts avant que les anarchistes décident de s'en servir (sauf si, dans l'intervalle, les PJ déclarent vouloir fouiller ces mêmes chariots un par un). Dans ce cas, les trois affreux essayeront de faire diversion, de récupérer le tout, et de le cacher quelque part. Lorsque les PJ auront renoncé, ils remettront tout en place.

## Le trajet

À l'aller, les soldats reçoivent ce qui leur est dû chaque semaine. Le capitaine rassemble tout le monde le midi et les soldats se présentent devant les sergents à l'appel de leur nom. Karl Eseleither est vraiment une peau de vache: il prendra l'habitude de refuser la paye aux soldats (PJ compris) qui lui ont causé des ennuis ou lui ont manqué de respect. C'est un petit jeu qui l'amuse beaucoup, mais qui ne le rend pas populaire, et finira probablement par lui attirer des ennuis. Chaque semaine, le général von Genscher remet lui-même leur solde aux chefs des mercenaires, soit 860 CO pour les Faucons noirs et 930 CO pour les Libres Forestiers du Stirland, à charge pour eux de la répartir entre leurs hommes. Après la




deuxième semaine, deux piquiers suffiront à déplacer le coffre qui contient la solde...

L'armée traverse le comté de Wissenland en longeant le Reik, puis la Sol à partir d'un petit village du nom de Wusterburg, installé au confluent des deux rivières. C'est également à proximité de Wusterburg que se trouve la fameuse brasserie de Bugman. Après d'âpres négociations, les nains sous les ordres de Torri Gretson obtiennent l'autorisation d'y aller pour déguster de la vraie bière naine. Si un PJ est de race naine, et s'il a demandé à servir sous les ordres du sergent Gretson ou s'il a sympathisé avec Haakon, le héros, il pourra accompagner les nains dans leur beuverie. Enfin viendra Sonnefurt, le dernier village dans lequel l'armée se réapprovisionne en vivres... à moins que vous ne possédiez le supplément *Sombre est l'aile de la mort* et que vous souhaitiez leur faire visiter brièvement le charmant village de Kreutzofen (ils n'auront pas le temps d'y faire autre chose qu'une brève halte, mais ils pourront noter son existence, et y revenir plus tard). Jusqu'ici, ils sont en terrain connu. Dans chacun de ces villages, le sergent Eseleither utilise ses méthodes si personnelles pour recruter 1d6 nouvelles têtes. Si les PJ ne font pas déjà équipe avec Frida, c'est eux qu'il choisira pour l'accompagner dans cette besogne.

Il faudra près de trois semaines à l'armée pour atteindre les montagnes, alors qu'une quinzaine de jours auraient dû suffire. De plus, la neige et le mauvais temps sont au rendez-vous, et l'armée est immobilisée une journée entière par un vent glacial. Le général est en colère. Il fait venir ses officiers pour qu'ils trouvent ensemble un moyen d'éviter une mutinerie, du moins jusqu'à l'arrivée des troupes de l'autre côté de la passe, dans les Principautés frontalières. Le sergent Eseleither propose de ne payer qu'un homme sur deux, prétextant comme il l'a déjà fait, l'indiscipline ou la saleté de ses soldats. L'idée n'est pas retenue. Le général Ludwig fait comprendre à ses subordonnés qu'il ne faut en aucun cas que les mercenaires et leurs officiers apprennent les problèmes financiers de l'expédition. Il espère pouvoir payer ce qui est dû le plus longtemps possible et, au pire, tenter de gagner quelques jours avant d'avouer que le coffre est vide. Il sera alors trop tard pour que ses hommes reculent (enfin, c'est ce qu'il espère!).

## Boum !

Une nuit, dans la passe des Crocs de l'Hiver, alors que les officiers sont réunis dans les quartiers du général, comme chaque soir, les anarchistes s'avancent l'un après l'autre, en contournant les gardes jusqu'à un endroit propice. Là, ils allument la mèche du baril de poudre et le lancent sur la tente. Une terrible explosion déchire la toile et fait s'écrouler l'armature. Un début d'incendie se déclare. Le sergent Kurt Braun sort des débris, hurlant. Il est en flammes. L'un des anarchistes (sans doute Ehrmann) le frappe d'un coup d'épée et lui transperce la poitrine. Alors que les soldats sortent de leurs tentes, Lukas et Ehrmann projettent leurs bombes incendiaires sur un chariot à provi-

## Les Principautés frontalières

Cette région se trouve à l'est des cités tiléennes. Elle en est séparée par les solides montagnes d'Appuccini. Au sud, le golfe Noir et la rivière de Sang délimitent une frontière mal définie avec les Badlands. Au nord, les montagnes Noires séparent les principautés de l'Empire. Ce territoire si proche est complètement isolé du reste du monde civilisé. La passe des Crocs de l'Hiver et celle du Feu noir sont les seuls passages à travers les montagnes. Partout, les terres sont pauvres. Les zones côtières survivent grâce à la pêche et au commerce vers l'intérieur du pays. Les principautés sont de nombreux petits fiefs aux mains de nobles exilés et de mercenaires ambitieux venus de différentes nations, de Tilée, de l'Empire mais surtout de Bretonnie. Ils se disent barons, duc ou rois. En fait, la plupart valent à peine mieux que des bandits. La région est parcourue de compagnies militaires engagées par les princes pour assurer leur sécurité et celle de leurs sujets. De petites villes fortifiées regroupent l'essentiel de la population, et les terres qui se trouvent aux alentours immédiats sont les seules à être cultivées. Il n'y a aucune grande ville, les plus importantes ne dépassant pas les 3000 habitants. Il n'y a également aucun village de moins de 200 habitants, et pratiquement aucune habitation isolée. Les petites communautés pauvres et aux faibles défenses ont été pillées puis rasées lors des différents conflits qui ont opposé les princes, les chevaucheurs de loups et les mutants. La déesse Écate, patronne des vérités amères, des connaissances obscures et de la magie noire, est également à l'œuvre dans la région. Le commerce entre les principautés est limité par le terrain. Les rivières sont souvent des torrents impraticables, et les rares routes sont peu sûres. Des bandes armées sillonnent les terres et attaquent les marchands. Seuls ceux organisés en convois importants et protégés par des mercenaires traversent en sécurité ces territoires. Chaque prince prélève sa taxe sur les marchandises, et garantit une escorte contre de fortes sommes d'or ou prélève une part de ce qui est transporté. Lorsque les convois arrivent enfin à destination, le prix des biens a triplé... ou plus. Les principautés de l'est sont harcelées par des tribus gobelines et chaque montagne, chaque bois est habité par des mutants organisés en bandes. Les quelques villes sont flanquées de solides forteresses dans lesquelles peuvent se réfugier toute la population de la région. Quelques peuples primitifs et nomades vivent sur des territoires abandonnés, au milieu des collines, dans le nord et l'ouest des principautés. Ils n'ont pas de nom, mais les colons les appellent les « hommes des collines ». Pendant les périodes de famine, ils se rassemblent entre tribus pour descendre faire brouter leurs animaux dans les plaines, plus fertiles. Leurs troupeaux sont principalement constitués d'aurochs. Les rivières font bien souvent office de frontières entre les principautés et les quelques ponts qui les enjambent sont sévèrement défendus par des compagnies de mercenaires. Tout voyageur y est taxé. Au nord et à l'ouest, des mercenaires surveillent toute nouvelle incursion des hommes des collines et poursuivent les bandes armées qui tentent de traverser les frontières. Il n'existe aucune carte des principautés. En fait, pour la plupart des habitants de l'Empire, elles n'existent même pas, comme ses habitants ou les guerres qui s'y déroulent !



de la troupe pour se rendre auprès du baron. Mais justement : que reste-t-il de l'armée ?

## « Qui marche avec nous ? »

Arrangez-vous pour que les PJ décident de terminer la mission. N'oubliez pas de leur faire comprendre qu'ils auront besoin d'aide et de protection. Ils devront convaincre au moins une partie des soldats de les suivre. Un seul PJ doit s'adresser aux soldats. Comme les PJ ne sont pas des officiers, il ne s'agira pas d'un test de Commandement, mais d'un test de Sociabilité avec les bonus suivants :
— si le PJ a tué au moins un des anarchistes : +5 % ;
— si le général est encore en vie et est resté avec eux : +10 % ;
— s'ils arrivent à convaincre Frida de rester avec eux : +15 % ;
— si le PJ est un nain : +20 % ;
— plus tout autre bonus à la discrétion du MJ.

- En cas d'échec ou de réussite simple au test de Sociabilité, aucun homme ne souhaite continuer. Tous feront demi-tour vers Nuln dès le lendemain matin. Les PJ restent seuls. À ce stade, il n'y a pas de honte à rentrer vers la civilisation...
- Avec une réussite de 10% au moins, un homme de taille moyenne et au nez cassé (un piquier) s'écrie « moi je suis des vôtres ! » Il est suivi par cinq autres hommes de la même unité. C'est toute l'aide qu'auront les PJ.
- Avec une réussite de 20% au moins, le nain Haakon déclare « nous sommes avec vous ! » Il parle pour toute l'unité naine.
- Avec une réussite de 30% au moins, les nains et 20 piquiers se joignent à eux.
- Avec une réussite de 40% et plus, le PJ peut compter sur tous les soldats de l'armée régulière, soit 90 hommes. Son discours est applaudi et lui est acclamé. Même le sergent Karl Eseleither, bien que blessé, continue avec eux. Les PJ n'ont plus qu'à se mettre en route... Le général nomme l'un des PJ sergent (voire capitaine) et lui confie le commandement de cette nouvelle armée.

### La déesse Écate

*Écate est la fille de la déesse-mère, la maitresse de Taal et la mère de Khaine, le seigneur du Meurtre. Ses adorateurs sont dissimulés parmi les peuples nomades voyageant à travers le Vieux Monde. Il y a bien longtemps, les Tziganes vivaient dans les Principautés frontalières, mais ils furent maudits par la déesse noire. Tous ceux qui étaient restés fidèles au dieu Forsagh, dieu ancien de la Prophétie, ont été condamnés à l'exil (voir* **La Campagne impériale***, p. 23). Certains pourtant restèrent, mais c'étaient ceux ayant fait allégeance à la déesse. Ils sont encore aujourd'hui au service des représentants d'Écate dans le Vieux Monde, les escortent lors de leurs déplacements, surveillent leurs demeures et cherchent des proies... Leurs maitres sont les vampires !*

*Le culte d'Écate est hors la loi et persécuté, sauf dans quelques territoires des Principautés frontalières. Ce culte est exclusivement rural. Il est pratiqué dans l'Empire par de vieilles filles ou des veuves âgées habitant seules une cabane isolée ou un manoir délabré. Ce sont des mégères jalouses et rancunières. Elles sont souvent reconnues dans leur région comme herboristes ou apothicaires.*

**Commandements** *: Fais naitre le malheur dans chaque famille. Détourne les époux de leurs femmes, apporte la maladie chez les enfants et les bêtes. Fais pourrir les cultures. Vole. Fais naitre la haine. Encourage les plus bas instincts des hommes. Pousse-les à quitter leurs terres et à abandonner Rhya, leurs amis et leurs parents, pour rejoindre le haut lieu de la corruption humaine, la ville.*

**Alignement** *: Mauvais.*

sions se trouvant à leur portée tandis qu'Olaf, sorti avec les PJ, fait volte-face et s'interpose entre les premiers soldats, les PJ et les anarchistes. Il brandit sa hache et l'abat sur le premier qui s'avance... Encore quelques bombes incendiaires et les deux assassins ont créé un mur de flammes entre eux et les soldats médusés. Ils en profitent alors pour se précipiter vers leurs montures qui les attendaient à proximité, pour ensuite fuir à bride abattue. Bien sûr, si les PJ ont découvert la cachette de leur matériel et ont remplacé les bouteilles de schnaps par les bouteilles de cidre, par exemple, l'effet voulu par les anarchistes sera nettement moins spectaculaire et leur fuite bien moins certaine...

Les dépouilles du sergent Torri Gretson et du capitaine Flint Ralkan gisent sur le sol. Le sergent Karl Eseleither est grièvement blessé. Maximillian Schmidt est presque indemne, protégé par son armure. Faites-le intervenir si les choses ont l'air de mal tourner et si les assassins s'échappent trop facilement (autrement dit, au cas où les PJ s'avéreraient incompétents, ou trop occupés à déserter pour essayer de sauver leurs officiers). Maximilian se lève puis, d'un coup de sifflet, fait venir à lui son faucon. Il le lance sur Olaf, puis se précipite à la poursuite des deux autres fuyards, qu'il rattrape et taille en pièces (prenez le temps de mettre en scène ce combat devant les joueurs).

Bien que gravement blessé et inconscient, le général Ludwig n'est pas mort, mais ça ne saurait tarder si les PJ n'interviennent pas rapidement... S'ils hésitent à se jeter dans les flammes pour sauver leur chef, Ehrmann lance sa dernière bombe incendiaire sur les restes encore fumants de la tente, tuant du même coup le malheureux général von Genscher !

Les Libres Forestiers de Stirland sont privés de leur unique officier. Peu après, les Faucons noirs apprennent de la bouche du sergent Karl Eseleither que le coffre est vide. Les deux compagnies décident dès le lendemain d'abandonner l'armée. Ils quittent le campement au petit matin, et emmènent avec eux le général, à moins que les PJ ne désirent le garder avec eux pour le soigner. Il restera convalescent pendant une semaine, à peu de chose près le temps qu'il faudra aux débris

## La principauté de Neuvennland

En l'an 2496, le baron Gottfried von Diehl fut exilé dans les Principautés frontalières par la comtesse Emmanuelle de Nuln. Il quitta l'Empire avec un groupe de vassaux fidèles, des serfs et assez de matériel pour fonder une nouvelle principauté. Cet événement est survenu il y a quelques mois ou plus de quinze ans, selon que vous jouez ce scénario avant ou après *L'Empire en flammes*. Von Diehl, sa famille et ses sujets furent escortés dans les montagnes par Gotrek Gurnisson le pourfendeur de trolls et Felix Jaegar, deux personnages que les PJ ont peut-être déjà rencontrés dans la campagne des *Pierres du destin*. Bien que le baron et la plupart des membres de sa famille aient été assassinés pendant le voyage, leurs

sujets continuèrent leur route. Ils finirent par s'installer près d'une forteresse abandonnée, et revendiquèrent les terres avoisinantes sous le nom de Neuvennland.
Aujourd'hui, leur petit territoire prospère. Vingt chevaliers et cinquante hommes d'armes surveillent la principauté en permanence. Peu avant l'arrivée des PJ, une trentaine d'entre eux ont été blessés lors d'une bataille contre des gobelins dans la forêt proche. Ils sont retranchés dans la forteresse. Ils sont pour la plupart assez âgés (voire très âgés si vous jouez en 2514) puisque se sont les mêmes qui ont escorté les habitants du Vennland jusqu'ici. Tous sont des fidèles du dieu nordique Ulric, et vouent une animosité sans borne aux sigmarites.
Le capitaine Edgar Tapfer (non, ce n'est pas un nain, malgré son nom!) est aujourd'hui le chef de la communauté, et cela depuis la mort subite (et mystérieuse) de l'ancien conseiller. Il accueille très froidement les PJ et refuse d'ouvrir ses portes à l'armée entière. Les personnages sont seuls admis à l'intérieur, sous une stricte surveillance. Tapfer répond sèchement à l'offre de la comtesse: «Il est bien trop tard maintenant pour cela. Tous les membres de la famille du baron sont morts il y a des années. Vous direz à la comtesse Emmanuelle que nous ne nous intéressons plus à elle, ni à nos terres dans l'Empire. Nous avons trouvé la liberté que nous cherchions. Jamais nous n'avons été menacés par une armée suffisamment forte pour que nous ne puissions la repousser nous-mêmes. Mais pourtant un maléfice plane sur le Neuvennland depuis que des membres de la communauté de l'ancienne Diehlendorf ont rejoint un culte maudit qui se cache dans notre forêt. Nous avons besoin d'aide. Depuis des mois, nos récoltes pourrissent, notre bétail dépérit, nos enfants naissent malformés... Une femme est la cause de tous nos malheurs. Elle se nomme Kristina, et c'est une sorcière. Si vous voulez vraiment que le mal qu'a fait la comtesse soit réparé et nous aider, tuez-la, elle et ses sbires.»
Le capitaine ne peut leur fournir qu'un seul homme, un forestier dur à cuire nommé Kurt. Les chevaucheurs de loups sont une menace permanente et son devoir est de protéger efficacement les habitants du Neuvennland avec les hommes valides qui lui restent.
Comment peut-on trouver la sorcière et les siens, demanderont les PJ? Tapfer répond: «Nous avons capturé l'une de ses complices, elle se trouve dans les geôles. Hélas, nous ne sommes pas parvenus à la faire parler, ni même à lui faire dire son nom, malgré un interrogatoire poussé.»
Il ne reste plus aux PJ qu'à descendre dans les oubliettes de la forteresse et qu'à faire parler la sorcière récalcitrante. La force ne donnera rien. En revanche, avec un minimum de ruse, il est possible de lui tirer les vers du nez («nous sommes des serviteurs des Ténèbres et nous allons vous délivrer», ce genre de chose). Quoi qu'il en soit, ils finissent par apprendre qu'une cérémonie doit avoir lieu la nuit même.

## Le sabbat

Lorsqu'ils s'approchent enfin de la clairière maudite, les PJ sont accueillis par un concert de coassements presque effrayants. Il y a là peut-être une centaine d'énormes crapauds, comme autant de gardes faisant le guet, pour la plupart invisibles parmi les herbes hautes et dans les flaques d'eau putride.
Les PJ viennent de surprendre une cérémonie consacrée à la déesse Écate (voir l'encadré page précédente). Aujourd'hui, cinq nouveaux membres (deux jeunes filles et trois jeunes hommes) doivent être initiés par les prêtres vêtus de noir que l'on nomme maîtres ou maîtresses, ou encore druides noirs. Chaque futur initié est dénudé. Des danses folles sont organisées autour de grands feux. Les humains s'y mêlent aux démons. Si les PJ n'interviennent pas tout de suite mais restent dissimulés (s'ils attendent des renforts, ou jouent simplement les voyeurs), ils assistent à la scène suivante.
Une maîtresse plonge un gobelet dans une marmite installée au centre de la clairière, qui contient une boisson noirâtre. Elle s'avance vers les initiés et les fait boire tour à tour. Soudain, l'une des jeunes filles s'écroule. Un serpent de près de huit mètres de long s'approche alors et l'avale entièrement en quelques secondes. Ainsi périssent ceux dont la foi n'est pas solidement ancrée! Si les PJ décident d'attaquer à ce moment précis, le serpent sera bien trop occupé par son repas pour participer au combat avant 1d10 rounds (sauf s'il est directement attaqué, bien sûr). Si les PJ attendent encore quelques minutes, une brume épaisse envahit les lieux et ils voient apparaître un homme de très grande taille. C'est le comte Rutger von Bleistift, un vampire! Lancer l'attaque à ce moment-là est un peu tardif. La brume empêche tout tir de projectiles, et les défenseurs ont alors un enchanteur de niveau 4 (et quel enchanteur!) à leurs côtés.
Dès le déclenchement de l'attaque, les initiés et la plupart des druides noirs tentent de fuir. Bien sûr, ils n'y arriveront pas si les PJ ont pensé à encercler la clairière avec au moins vingt hommes. Poursuivre les fuyards à travers les bois est impossible. La nature combat du côté des druides noirs... Une chauve-souris se jette au visage de l'homme de tête, les crapauds viennent faire trébucher les autres, une vipère mord un homme qui a fait l'erreur de s'arrêter un instant... Bref, les poursuivants se font rapidement distancer. Dans la clairière, il ne reste que deux prêtresses dont Kristina, quatre démons et le serpent. Si les PJ restent dans les fourrés, Kristina y lance deux boules de feu, provoquant un début d'incendie et les obligeant ainsi à se montrer. L'autre prêtresse tente de s'approcher de l'un des PJ à découvert, et d'user du don que lui a transmis son familier, l'hypnotisme. Elle se tiendra à trois mètres de sa cible. Donnez un bonus de 10% au test de Volonté de la victime, du fait de l'environnement hostile et de l'excitation de la bataille. Bien sûr, la sorcière ne tente rien si les PJ foncent dans le tas en hurlant... Normalement, elle tente de convaincre le personnage d'attaquer ses amis. Si vous vous sentez d'humeur badine, la prêtresse décide plutôt de le convaincre qu'il est un lapin. Il lui faudra un tour entier (6 rounds). Si elle y parvient, le PJ lâche ses armes, se met à quatre pattes et part gambader dans les bois, effrayé par le vacarme de la bataille.
Pour en revenir à des choses moins gaies, n'oubliez pas les démons! Leur fonction est de débusquer les intrus (Vision nocturne) et de protéger leurs maîtresses. Ils sont insensibles aux armes non magiques (ne le dites pas aux joueurs, ils s'en rendront compte bien assez vite!).

## Points d'expérience

- *Interprétation du rôle : de 0 (nul) à 50 points (excellent) par partie. Un scénario de ce genre doit pouvoir se jouer en une seule fois mais le MJ peut prendre son temps et développer des rencontres durant le voyage vers Neuvennland, notamment avec les fameux chevaucheurs de loups.*
- *Deviner les plans des anarchistes avant qu'ils ne les réalisent : de 20 à 40 points chacun.*
- *Tuer/se débarrasser des anarchistes : 20 points chacun.*
- *Obtenir la dague d'Hagmar des mains de Haakon fils d'Honak (voir les caractéristiques) : 30 points pour le PJ concerné.*
- *Les PJ ont amené le général jusqu'à la principauté : 10 points chacun (en plus, ils s'en font un ami !)*
- *Tuer Kristina pendant le combat final : 50 points chacun.*
- *Faire fuir le comte Rutger von Bleistift : 100 points chacun.*

*Et, surprise ;*

- *Une grâce divine de Rhya, la déesse-mère, pour les personnages ayant combattu les prêtresses d'Écate. Bien sûr, cette grâce est refusée à tout PJ d'alignement Mauvais ou Chaotique !*

## Conclusion

Si les PJ parviennent à tuer Kristina, le capitaine Edgar Tapfer les remercie en leur offrant un objet très précieux. La Flamme bleue est en effet un diamant d'une valeur inestimable, découvert par les soldats lorsqu'ils se sont installés dans la forteresse. Il leur remet également une bourse contenant cinq vieilles pièces d'or frappées du visage du baron Gottfried von Diehl, et une lettre de remerciement cachetée, pour preuve de l'aboutissement de leur expédition auprès de la comtesse. À leur départ, tous les habitants de la principauté leur font une haie d'honneur. S'il y a un halfeling dans le groupe, à son passage les mères lui tendent leurs enfants pour qu'il les embrasse. Le retour peut se passer comme bon vous semble, à moins que les PJ ne décident de visiter les Principautés frontalières pour retrouver Gotrek Gurnisson et Felix Jaegar, les derniers témoins directs de la mort du baron. Si c'est ce qu'ils choisissent, ils devront se séparer des soldats qui les accompagnent. Eux veulent retourner à Nuln. Reste à savoir si les cols seront encore ouverts... Avec un peu de malchance, tout le monde sera obligé d'hiverner au Neuvennland.

**Sébastien Boudaud, du fanzine « Le grimoire »**
**illustration : Michaël Tognotti**
**plan : Cyrille Daujean**

## Pour Warhammer

### ▶ Karl Eseleither, sergent recruteur

Même profil qu'un Sergent mais Cd+20.
*Compétences* : Les mêmes qu'un Sergent avec en plus Alphabétisation, Baratin, Charisme, Éloquence, Résistance à l'alcool et Résistance accrue.
*Équipement* : Une dizaine de contrats de deux mois (rétribution : 1 CO/semaine ou 5 CO/semaine), une plume, un encrier, une bourse contenant 36 CO et 5 pistoles.

### ▶ Maximillian Schmidt

Même profil qu'un Capitaine mercenaire.
*Compétences* : Celles d'un Mercenaire, d'un Sergent et d'un Capitaine mercenaire avec en plus Alphabétisation, Arme de spécialisation (pistolet), Force accrue et Lecture sur les lèvres !

### ▶ Le faucon de Maximilian

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 57 | 0 | 2 | 1 | 5 | 50 | 1 | - | 24 | 14 | 24 | 24 | - |

Note : Ses attaques frappent automatiquement le visage et plus précisément les yeux. Aucun point d'armure n'est pris en compte, sauf si la victime porte un casque complet. Les faucons sont des Piqueurs. La parade n'est pas possible. Si son attaque entraîne la perte de plus de 2 points de B à la fois, la victime perd définitivement un œil. Si l'attaque entraîne la perte de plus de 5 points de B, la victime perd les deux yeux... Le score en Mouvement s'applique à son déplacement au sol.

### ▶ Haakon fils d'Honak

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 58 | 35 | 5 | 6 | 10 | 28 | 2 | 33 | 65 | 34 | 57 | 52 | 20 |

*Compétences* : Celles d'un Mineur nain, d'un Combattant des tunnels et d'un Soldat, plus d'autres au choix du MJ.
*Note* : Il transporte dans ses affaires personnelles la dague d'Hagmar, qui fut forgée par le très fameux Hagmar Wyrmschlager. Bien que ce soit un objet de grande valeur pour les nains, il sera prêt à le céder à l'un des PJ (nain de préférence) après avoir consulté ses amis, en signe de remerciement et en reconnaissance de sa bravoure. Inutile de préciser que cette dague est magique. Ses caractéristiques sont les suivantes : I+10 ; Dégâts -1 ; Prd-10.

### ▶ Lukas et Ehrmann, les anarchistes

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 42 | 43 | 3 | 4 | 7 | 44 | 1 | 52 | 30 | 34 | 32 | 33 | 28 |

*Compétences* : Alphabétisation, Armes de spécialisation (bombes incendiaires, explosifs), Camouflage urbain, Chimie, Déplacement silencieux (urbain), Fuite, Vision nocturne.
*Équipement* : Une montre en argent (pour chronométrer les mèches), 1d6 CO chacun.

### ▶ Olaf, dit le Futé, nouvelle recrue des anarchistes

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 45 | 40 | 5 | 4 | 9 | 41 | 2 | 25 | 29 | 31 | 40 | 32 | 26 |

*Compétences* : Armes de spécialisation (armes à deux mains) et toutes celles d'un Hors-la-loi.
*Équipement* : Une hache à deux mains.

### ▶ Kristina, prêtresse d'Écate

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 44 | 35 | 4 | 4 | 8 | 48 | 1 | 38 | 35 | 44 | 38 | 53 | 48 |

Kristina est une très belle femme à la chevelure rousse, âgée de 30 ans.
*Compétences* : Acuité visuelle, Charisme, Divination (son familier est un corbeau), Immunité aux maladies, Séduction, plus les compétences de prêtre (niveaux 1 et 2).
*Magie* : C'est une prêtresse de niveau 2. Elle a également accès à tous les sorts de magie mineure, druidique (niveaux 1 et 2) et démonique (niveaux 1 et 2).
*Équipement* : Elle porte comme signe de reconnaissance un tatouage représentant un papillon de nuit à la base du cou. C'est le symbole d'Écate et l'un des rares animaux attirés par le brasier qui est allumé lors des cérémonies secrètes. Elle dissimule cette marque par un foulard.

### ▶ Le serpent géant

Même profil que le Serpent des roches (voir les règles de *Warhammer* pp. 246-247). Il est immunisé contre les sorts psychologiques et magiquement protégé contre tout projectile non magique.

### ▶ Les démons

Même profil que celui des démons mineurs, p. 257 de *Warhammer*, mais avec 8 en Blessure. Ils sont de taille humaine et ont une peau rouge foncé. Ils causent la Peur chez toute créature vivante de moins de 3 mètres. Le premier a un faciès de bouc et de longues cornes torsadées, le deuxième a une mâchoire prognathe d'où partent des crocs impressionnants. De la bave noirâtre coule de sa gueule. Les deux derniers ont des ailes, mais elles sont de trop petite taille pour leur permettre de faire autre chose que de décoller du sol ou faire des bonds sur quelques mètres. Ils possèdent tous la compétence Esquive.

### ▶ La chauve-souris vampire

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 63 | 0 | 5 | 5 | 20 | 60 | 4 | - | 30 | 34 | 44 | 44 | - |

Cette chauve-souris n'est autre que le comte Rutger von Bleistift, un vampire âgé et puissant. Une présentation détaillée des pouvoirs de ces créatures se trouve pp. 251-252 de *Warhammer*. Le comte est plutôt lâche, et ne combattra certainement pas jusqu'à la mort.

### ▶ La wyvern noire du Chaos

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 49 | 0 | 8 | 8 | 35 | 60 | 6 | - | 43 | 14 | 66 | 66 | - |

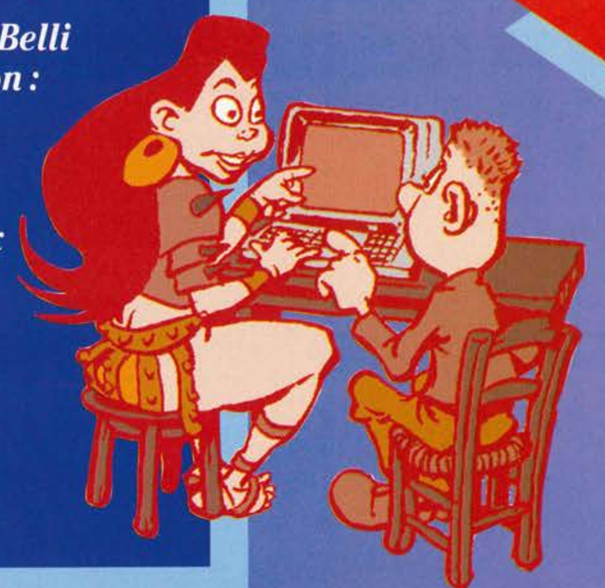
Elle provoque la Terreur et possède une peau écailleuse qui lui confère 1PA sur tout le corps. Elle vole comme un Voleteur (voir p. 215 de *Warhammer*). Le Mouvement donné ci-dessus s'applique uniquement à son déplacement au sol. Ses six attaques peuvent être décomposées de la façon suivante : quatre attaques par coups de patte/écrasement, une attaque par morsure et une attaque caudale.
Son intervention est optionnelle, mais elle peut attaquer les PJ à l'aller ou au retour si ceux-ci voyagent en petit nombre (une douzaine tout au plus) dans la passe des Crocs de l'Hiver. Elle fuit dès qu'elle a attrapé une proie ou lorsque son score en Blessure chute à 10.
Elle est immunisée à la magie.



# 3615 CASUS

*Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc.*
*Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct :*
*STARBUSTER (space opera),*
*U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur).*

**Casus Internet http://www.excelsior.fr**



# 3615 BIG

*Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points.*
*A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous !*
*Simple, rapide et efficace.*

# 3615 KIL

*Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent.*
*Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1.*
*(Jeux primé mensuellement et semestriellement).*



Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,29 F TTC/mn ou 2,23 F TTC/mn.


LES DRAGONNIERS
CASUS Background
Une dernière fois, Péoric vérifie
que le harpon est bien ancré
dans le sol. Le tas d'or illusoire
scintille non loin de là. Un peu
derrière, les kremlins s'agitent
dans la cuillère de la catapulte.
La tension est palpable.
Soudain, une ombre monstrueuse
se découpe sur les collines proches,
un vent chaud et soufré
suffoque la caravane naine.
Un « klang » explosif retentit,
le harpon s'envole et vient se planter
profondément dans le cuir du grand ver.
« Je l'ai, je l'ai, larguez les kremlins... »
crie Nhalric le Dragonnier !
Un grondement furieux
au-dessus de leurs
têtes couvre son cri :
la chasse au dragon
est ouverte !

# Chroniques des Dragonniers : De nostre genèse, fidèlement retranscrite des souvenirs très exacts de l'inspirateur de nostre glorieuse équipée

« J'en ai tuées dix ! Grandes comme ça !
Fit le marin saoul en écartant les bras autant que son équilibre enivré le lui permettait.
— Dix quoi ?, lâcha Béoric le Naïf, dont le ton de la voix trahissait l'incrédulité.
— Mais dix baleines, pardi ! En trois mois de chasse et avec un équipage
qui comptait pas moins de vingt vauriens aussi robustes et courageux que moi !
— Baleines ? Qu'est-ce encore ?, interrogea le Nain, vaguement intrigué.
Le marin répondit en éclatant de rire :
Quoi ? N'as-tu donc jamais entendu parler
des dragons des mers ? Des reines de l'océane ?
De leur puissance à nulle autre pareille ? Des caravelles
qu'elles engloutissent d'une seule bouchée ?
— A vrai dire, fit Béoric, j'ai vu la mer pour la première fois
il y a trois jours et avant-hier encore, je refusais de croire
que des navires aussi vastes et lourds que ceux que j'ai vus
dans le port puissent tenir à la surface de l'eau
sans assistance magique.
A ces mots, le marin ivre rétorqua sur un faux air grave :
Oh ! Eh bien sache, Nain, qu'un seul de ces vaisseaux,
armé de bons harpons et conduit par un équipage décidé
peut venir à bout des créatures les plus redoutables
des mers. Et crois bien qu'il en serait de même
sur terre si de tels navires pouvaient marcher ! »

Ainsi, notre maître conçut de mettre en œuvre
ce qui aurait pu demeurer une vantardise vitement
oubliée : créer une équipe de Dragonniers, qui à l'image
des baleiniers, chasseraient les vrais dragons des terres.
Très vite, Béoric investit ses maigres économies
dans une coque déficiente de bateau qu'il équipa de roues,
d'un attelage de bœufs poussifs, deux lance-harpons
et un équipage de fortune principalement composé de ses frères
et cousins auxquels se joignirent bientôt quelques Gnomes et magiciens
aigris par leurs existences médiocres.
L'ensemble entreprit alors de chasser des proies jusqu'alors réservées
aux seuls grands aventuriers : les dragons.
La valeureuse équipée terrassa sa première bête dans la douleur et la mort.
Toutefois, expérience aidant et fortune acquise par le commerce du corps du monstre
et de ses possessions permirent aux pionniers du Draconnage de perfectionner
leurs moyens de chasse.
Alors vint le Demi-Elfe Noir accompagné de ses mystérieux kremlins.
Et la chasse aux dragons de gagner plus que jamais en efficacité.
En ces jours, rares sont les échecs et point d'année ne passe
sans que tombent trois ou quatre dragons sous les tirs de nos puissantes balistes
combinées aux morsures empoisonnées de nos insatiables kremlins.

## LE VISAGE DES DRAGONNIERS

### JOURNAL DE VOYAGE DE FERRZID L'ALCHIMISTE, QUINZIÈME JOUR

« Les Dragonniers sont une caravane de chasseurs de dragons qui parcourent les contrées en quête de leurs proies, à bord de curieux engins remorqués. Ils vivent en autarcie, tout particulièrement durant les parfois longues périodes qui séparent deux chasses. En fait de caravane, c'est à une véritable communauté de rustres libres de toute contrainte – et il semble que mes nouveaux amis assimilent l'hygiène à une contrainte – que j'ai à faire depuis qu'ils m'ont accueilli en leur sein voilà bientôt deux semaines. Une bande de rustres qui ne compte pas moins de vingt-neuf membres soit vingt-trois Nains, trois Gnomes, deux Humains et un Demi-Elfe Noir en plus de ma personne.
Ainsi, huit Nains dont un capitaine forment l'escadre des monteurs d'araignée. Ce groupe de guerriers est un peu à l'écart des autres membres de la caravane. Quatre d'entre eux sont des tireurs d'élite au harpon et à la catapulte. Quatre autres Nains placés sous l'autorité d'un capitaine d'attelage conduisent les chariots tirés par d'autres araignées. Deux Nains se relayent au poste de vigie, c'est-à-dire à bord d'un aérostat relié par une échelle de corde au chariot-combat. Deux Nains sont chargés de la cantine et deux autres de veiller sur les élevages. Ces derniers sont sous les ordres de Robur le taxidermiste. Le Nain maître artisan et ses deux apprentis travaillent dans le chariot-usine. Enfin, le dernier Nain fait office de maître de guerre. Il s'agit de Péoric, qui a hérité ses responsabilités de son père Béoric dit le Naïf lorsque celui-ci s'éteignit voilà bientôt dix ans.
Sur les trois Gnomes, deux, Recherche et Développement, se consacrent aux réparations en tout genre. Et il y a toujours de quoi s'occuper, surtout après une chasse.
Le troisième Gnome passe son temps à chouchouter les rouages infernaux de la déficiente mécanique du chariot-usine. Et là encore, il y a matière à nuits blanches.
Les deux seuls Humains du bord sont des illusionnistes. Leur rôle est crucial lors de la chasse. C'est en effet à eux que revient la difficile tâche d'attirer le dragon dans le piège qui lui est tendu.
Le Demi-Elfe Noir, qui porte le titre de maître caravanier, dirige quant à lui l'ensemble de la caravane.

## Description de la caravane

### Le chariot-usine

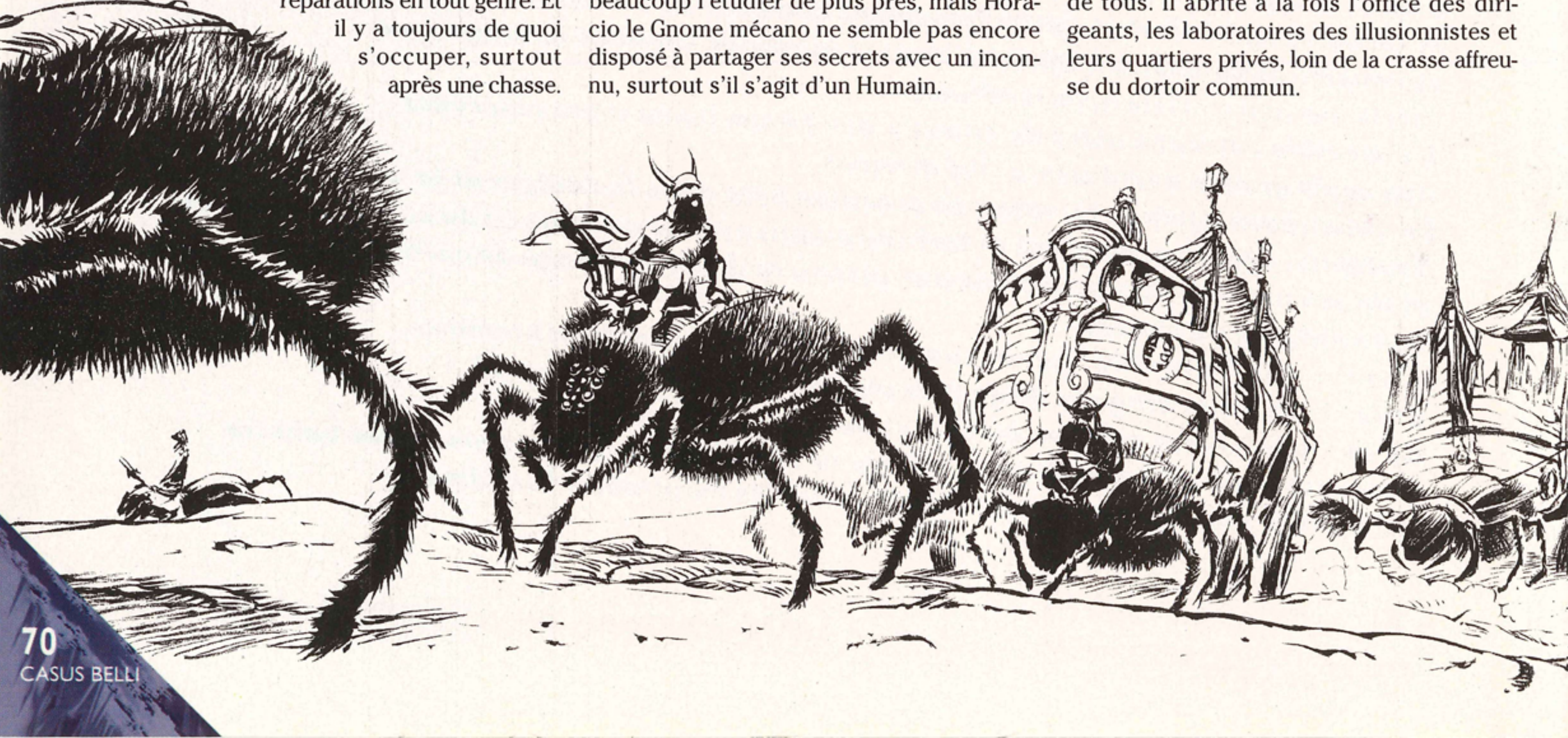
Toujours à la traîne de la caravane pour cause de problèmes mécanico-magiques, mais non moins surveillé par les monteurs d'araignées, le chariot-usine est tout entier affecté au travail de la chair, des os et des moindres parcelles du corps du dernier dragon terrassé. Et l'on se fait fort de ne rien perdre de la précieuse créature. Ainsi, les déchets invendables trouvent toujours une utilité parmi les gens de la caravane. Par exemple, les chutes de peaux rapiécées font des armures ou des bâches pour camoufler les harpons et les catapultes, et les os sont recyclés comme outils ou ustensiles de cuisine.
C'est dans la partie supérieure du chariot-usine que j'ai élu domicile. L'odeur qui imprègne les lieux est insupportable, mais quel trésor pour mes études ! Autant de matières premières de dragon à la disposition de l'humble magicien que je suis est une belle et rare aubaine.
Le chariot-usine est un prototype unique en son genre. Autopropulsé par un étrange système de rouages et de boyaux, cet engin conçu par les trois Gnomes de la caravane est alimenté par du sang de dragon. J'aimerais beaucoup l'étudier de plus près, mais Horacio le Gnome mécano ne semble pas encore disposé à partager ses secrets avec un inconnu, surtout s'il s'agit d'un Humain.

### Le chariot-combat

Il abrite deux lance-harpons, autant de catapultes à kremlins et une armurerie à susciter des jalousies parmi bien des petits seigneurs. Ajoutez à cela une structure renforcée équipée de meurtrières et capable de résister aux plus ardents assauts d'un jeune dragon adulte. Nul doute possible, le chariot-combat est bien le cœur du système de chasse au dragon élaboré par Béoric le Naïf. D'un point de vue extérieur, je réalise qu'un tel dispositif pourrait se révéler effroyablement efficace contre d'autres cibles qu'un dragon. Cette idée ne semble pas être venue à l'esprit des membres de la caravane, et j'espère qu'elle ne viendra à celui d'aucun inopportun belliciste du monde extérieur.
Recherche et Développement, les deux Gnomes, sont les seuls habitants permanents de ce lieu. Leur atelier de réparation leur sert d'appartement depuis qu'ils ont compris qu'ils pouvaient gagner beaucoup de temps en s'épargnant des allers et retours entre le chariot-combat et le dortoir du chariot-habitat. Mais je les soupçonne d'avoir également fui le dortoir à cause du mode de vie et de l'odeur de leurs camarades de chambrée.
Le chariot-combat compte une curiosité : le poste de vigie où se relaient deux Nains. En lieu et place du traditionnel mât, des cordes et une échelle dressées vers le ciel. L'ensemble est relié, vingt mètres plus haut, à un petit aérostat, à peine assez grand pour contenir un Nain. Ce poste est loin d'être de tout repos et exige une bonne constitution pour supporter les balancements incessants d'un ballon à la merci des moindres courants aériens. Est-il besoin de préciser que lors des intempéries et des attaques de dragons, l'aérostat est entreposé dans un compartiment approprié à bord du chariot-combat.

### Le chariot-premier

Ce chariot est de loin le plus petit, et question esthétique et propreté, le plus présentable de tous. Il abrite à la fois l'office des dirigeants, les laboratoires des illusionnistes et leurs quartiers privés, loin de la crasse affreuse du dortoir commun.



Il y a donc l'office de commandement et de stratégie. Un nom pompeux pour qualifier un vieux bureau poussiéreux aux étagères saturées de parchemins moisis. Ceux-ci pourtant ne manquent pas d'intérêt car ils regorgent d'observations brillantes au sujet de la société des dragons et des méthodes pratiques pour les chasser. Mais ces connaissances sont assimilées depuis longtemps par les Dragonniers et les recherches théoriques ne les intéressent plus guère. En revanche, quelle source d'informations précieuses pour un chasseur de dragons débutant.
Quoi que je fasse et bien qu'il soit tenu par des confrères humains (mais peut-être justement pour cela!), l'accès au laboratoire ne me fut accordé qu'à une reprise. Et encore fut-ce assez brièvement pour que je n'en puisse observer que les traits les plus caractéristiques. Pourtant, je ne crois pas qu'il ait grand secret à découvrir dans ce lieu tenu par deux magiciens d'âge avancé (quoique les apparences puissent être trompeuses), grincheux, aigris, dépressifs et fortement imprégnés d'alcool. Dire que de ces gaillards échoués dépend l'efficacité des appâts destinés à attirer les dragons dans l'embuscade tendue par les Dragonniers. Ceux-ci élaborent donc des illusions, visuelles (de l'or ou un dragon), auditives (des cris de dragons) et olfactives (à base de phéromones de dragons dit-on).
Enfin, les quartiers privés de Modius le Demi-Elfe Noir et de Péoric ont cela de remarquable qu'ils sont entretenus et même ordonnés. Tout du moins, pour ce qu'il m'a été permis d'en voir. Péoric m'a reçu dans ses appartements. Ce guerrier quelque peu embourgeoisé est accueillant. Son vin est bon, son petit salon confortable. Je ne saurais en dire autant de Modius. Sa porte m'est restée fermée et ses salutations m'ont semblé empruntes d'une froideur méfiante. A en croire Péoric, ce Demi-Elfe Noir est un animal sauvage à peine moins dur à apprivoiser que les kremlins qui l'accompagnaient lorsqu'il se joignit, il y a quinze ans, à la caravane des Dragonniers.

## Le chariot-habitat

### Quartiers de l'équipage

Quel odieux endroit! Imaginez un lieu dont une bande de Nains indécrottables auraient fait leur lit pouilleux et leur terrain de jeu. Logez ensuite ce lieu au-dessus d'un élevage de crapauds pustuleux et de kremlins déchaînés. Figurez-vous alors une atmosphère de cacophonie, de violence confraternelle et d'agitation hystérique permanente. L'enfer du sage.
Que dire du dortoir des Dragonniers, sinon que j'ai eu le malheur de le visiter. La vermine y est reine, l'odeur de renfermé suffocante, la visibilité limitée. L'on y dort (ou devrais-je dire l'on y ronfle) et l'on y cuve son vin et pleure sa paye perdue bêtement au jeu dans le quartier-jeu de l'équipage.
Le quartier-jeu. Un infâme tripot qui ne cache que son nom. Cartes, dés, combats de boxe… Tous les jeux sont pratiqués à condition que la solde puisse y être dilapidée. Mais l'attraction favorite est une grille posée à même le sol, donnant sur « l'arène des kastagneurs », le lieu d'élevage des kremlins adultes. Quel spectacle que celui de cet agglomérat de Nains agenouillés sur la grille, hurlant le montant de leurs paris tandis que des hordes de kremlins, chacun marqué d'un chiffre peint, s'entre-déchirent horriblement dans une orgie sonore de ricanements sadiques.
La cantine mitoyenne offre quant à elle, outre des menus répétitifs et peu ragoûtants, toutes sortes de boissons. Aucune n'est raffinée. Et seule une robustesse de Nain permet de survivre à l'ingestion de tels poisons. Étrangement, le plat le plus prisé est la « kasserole ». Il s'agit de la chair cuisinée des kremlins morts dans l'arène, tués après que leur vitalité magique ait été vampirisée par leurs frères plus forts afin d'assouvir leur soif insatiable. A ce propos, à en croire Kerwinn le cantinier, il est impératif qu'aucun reliquat de vitalité magique ne subsiste dans le corps d'un kremlin destiné à être mangé. Lorsque cela se produit, très exceptionnellement toutefois, les victimes sont comme droguées, prises d'une folie berserk et de ricanements sadiques incontrôlables qui causent bien des désagréments et peuvent entraîner le décès de l'intoxiqué.
Enfin, dans une chambre à l'écart, Robur officie. Dans cette pièce à peine éclairée, un Nain ridé comme un chêne m'a accueilli, cerné de figures terrifiantes de vieux kremlins figés dans la mort par le talent unique du vieux taxidermiste. Robur connaît mieux que personne les secrets anatomiques de ces petites créatures hargneuses qu'il se plaît à empailler depuis de nombreuses années. Jadis, Robur fut l'un des tout premiers compagnons de Béoric le Naïf en personne. Aujourd'hui, le temps a rattrapé le vieux Nain. Il ne participe plus activement aux chasses, mais avec la taxidermie des kremlins, a trouvé un passe-temps à son goût… et au goût des enfants auxquels il vend le produit de son artisanat, à l'en croire.

### Les élevages

Deux élevages se partagent l'étage inférieur du chariot. Et je ne saurais dire s'il est plus ou moins fréquentable que le repaire des Nains. Au moins, les responsables de la puanteur ambiante ont-ils l'excuse d'être des animaux. La portion congrue revient à un petit élevage de crapauds. Couvertures, vêtements, ceintures et même toile du ballon de l'aérostat, les qualités d'imperméabilité et de résistance du cuir tanné et cousu des crapauds autorisent un grand nombre d'usages. Mais leur chair peut également s'avérer utile en période de disette. Il est étonnant de constater à quel point les crapauds de cette espèce peuvent gonfler lorsqu'ils se nourrissent de certaines herbes. Le plat est frustre mais a le mérite de caler l'estomac pendant quelques heures.
Le second élevage, qui occupe l'essentiel du niveau et se compose de deux sections, constitue l'arme secrète des Dragonniers dans l'exercice de leur art. Je veux parler des kremlins.
Les nouveau-nés, ou krétins, sont isolés dans une cellule aveugle jusqu'à ce qu'ils atteignent leur maturité magique. C'est alors seulement qu'ils sont lâchés avec leurs frères dans l'arène. Dès lors, la lutte (au sens propre) des kastagneurs pour la survie commence et seuls les plus forts, ou kamikazes, auront le privilège de participer à une chasse au dragon. Les perdants, ou kasseroles, finissent à la cantine. Leurs corps sont évacués par le cantinier Kerwinn, qui partage avec Robur le taxidermiste et le Demi-Elfe Noir le privilège de pouvoir entrer dans l'arène sans être assaillis par des nuées de kremlins surexcités.
Après avoir absorbé une certaine quantité d'énergie magique, les kremlins mutent. Au stade de krâneurs, ils sont considérablement assagis et trônent en hauteur tels des pachas, lançant quelques regards blasés en direction de leurs congénères dissipés. Leurs plates-formes sont meublées de tables et de chaises et d'un bar miniature. Aussi incroyable que cela puisse paraître, ces créatures difformes et hautaines semblent douées d'intelligence et caricaturent avec brio le mode de vie des Nains du niveau supérieur, beuveries et jeux de cartes ou de dés à l'appui. La caricature va si loin que les krâneurs, dans un curieux accès de pudeur, refusent de se montrer sans vêtements. ▷

### Les araignées

En tout, les Dragonniers utilisent pas moins de dix-sept araignées géantes. Les huit femelles, que la nature a fait plus robustes que les mâles, sont attelées par groupe de deux aux quatre chariots qui composent la caravane. Les neuf mâles, plus agiles et plus fins, constituent la fière escadre commandée par le non moins fier capitaine-araignée Fevoen. Chaque araignée mâle porte une arbalète lourde à tête pivotante et tout l'équipement dont un Nain en situation de combat pourrait avoir besoin.
Durant les arrêts de la caravane, deux enclos sont constitués qui accueillent séparément mâles et femelles. Aucune naissance n'a encore eu lieu au sein de la population araignée compte tenu du jeune âge des animaux.

## Les deux maîtres de la caravane

### Modius le Demi-Elfe Noir, maître caravanier

Qu'y a-t-il de plus bâtard qu'un Demi-Elfe Noir ? De plus secret et de plus méfiant aussi. Mais, méfiant, secret, Modius a de bonnes raisons de l'être. Son origine ne lui a jamais attiré que moqueries, quand il ne s'agissait pas de haine. Modius a découvert les kremlins au cours d'un exil forcé dans une ville de la contrée du Kremland devenue fantôme après que le filon d'or magique qui avait fait sa gloire se soit tari. Les kremlins vivaient là, dans les décombres de la ville et les galeries de mines. Modius parvint à les apprivoiser, constatant que les chefs de meute, étrangement mutés, avaient développé une sorte d'intelligence qui les poussaient à singer le comportement humain. Il découvrit également que leur impitoyable lutte intestine était liée à leur besoin d'essence magique, qu'en ces lieux désolés ils ne trouvaient que dans le corps de leurs congénères. C'est alors que les Dragonniers firent une halte dans la région. A la demande de Béoric le Naïf, qui cherchait quelqu'un pour épauler son fils au moment de lui succéder, Modius décida de se joindre à la caravane, non sans emporter quelques kremlins avec lui. Aujourd'hui, le Demi-Elfe Noir aimerait ne pas avoir à partager le commandement de la caravane avec Péoric, qu'il trouve trop faible et sans ambitions.

### Péoric le Nain, maître dragonnier

Héritier de son père, Péoric l'est. Capable de diriger une attaque contre un dragon, Péoric l'est. Mais à même de superviser la direction de la caravane et de prendre les décisions et orientations décisives pour l'avenir des Dragonniers, Péoric l'est moins. Grâce aux kremlins apportés par Modius et à l'autorité charismatique de ce dernier, une relative cohérence sociale a été préservée depuis la mort de Béoric. Mais les temps sont durs et Péoric sait qu'il ne saurait pas prendre de décisions et se faire respecter si un conflit majeur éclatait entre les membres turbulents de la caravane. Péoric sent que Modius est en passe de devenir le seul maître à bord et que le fou et pourtant merveilleux rêve de son père est tributaire de la force de caractère d'un Demi-Elfe Noir.

## Entre deux chasses

Cette période intermédiaire de voyage à la recherche de la prochaine proie, loin d'être oisive, est utilisée à bon escient. Il s'agit à la fois d'un temps de prospection et de sélection car tous les dragons ne répondent pas aux critères de chasse des Dragonniers.
C'est également à ce moment que le chariot-usine tourne à plein régime. Le corps du dragon doit être débité et travaillé très vite pour que ses différents composants soient disponibles dès que les acquéreurs croisent le chemin de la caravane.
Enfin, il est vrai que cette période laisse une part non négligeable à l'entraînement et à la récréation. Cette dernière consiste en quel-

### Les kremlins

## Extrait des très brillantes et très sages observations et études de Robur le Nain

### ORIGINE

*Le mystère pèse obstinément sur l'origine de ces créatures d'essence magique. Sont-elles apparentées à une branche jusque-là inconnue de la famille des gremlins ? C'est ce que leur appellation par défaut peut amener à croire.
On pourrait également penser qu'il s'agit d'une espèce de démons très mineurs au caractère particulièrement agressif et chaotique.
Se peut-il alors que les kremlins doivent leur existence à une manipulation magique maladroite ou... réussie ?
Mais dans quel but ?
A quel usage étaient destinés les kremlins que Modius découvrit dans les ruines d'une cité abandonnée du Kremland ? Peut-être certains habitants de cette ville déchue le savaient-ils ? Peut-être sont-ils encore vivants, échoués quelque part dans ce vaste monde, narrant à qui veut bien les écouter la genèse improbable d'une étrange espèce de créatures qui mutent en se nourrissant de magie.*

### DESCRIPTION

*Les kremlins sont une race de petits gremlinoïdes agressifs et surexcités au corps ramassé et difforme. Leurs mains sont pourvues de longues griffes, leur crâne est grand ainsi que leurs oreilles pointues, leurs yeux globuleux de couleur glauque leur permettent de percer l'obscurité. Une mâchoire surdimensionnée hérissée de généreuses rangées de dents acérées confère à l'animal un air vicieux et sadique.
Cette dernière impression est d'ailleurs renforcée par le ricanement caractéristique et quasi permanent qu'émettent les kremlins berserks. Enfin, leur peau rappelle celle des crapauds par son aspect pustuleux et terne. Elle peut par ailleurs être tigrée ou afficher des motifs de couleurs variables et parfois mouvants.*

### HABITAT

*Les kremlins apprécient tout particulièrement les lieux sombres, difficiles d'accès et peu fréquentés. Ainsi, les mines désaffectées, les égouts et les ruines isolées sont des endroits propices au développement d'une communauté kremlin.*

### RÉGIME ALIMENTAIRE

*Le régime alimentaire des kremlins se compose de toute la magie qu'ils peuvent vampiriser dans les réceptacles qui ont le malheur de croiser leur chemin, et ce quelle que soit leur nature. Objets ou créatures magiques, rien ne résiste aux kremlins dont l'appétit semble insatiable.
Ils disposent d'un sens inné de la magie qui les plonge en état de transe berserk chaque fois qu'il est excité par une présence magique. Les kremlins complètent volontiers leur alimentation en se nourrissant de petits rongeurs que leur vivacité surnaturelle rend aisés à attraper.*

ques haltes prolongées près d'un hameau ou d'une ville à l'occasion d'une enquête auprès de l'autochtone quant à la présence de dragons dans les environs. Je ne m'étendrai pas, en revanche, sur la nature des distractions de l'équipage nain. Disons seulement que ses membres se précipitent dans certaines maisons où des hôtesses de peu de vertu les accueillent à bras ouverts moyennant le contenu de leurs bourses. Cette occasion a au moins le mérite d'encourager même les Nains les plus revêches à se toiletter convenablement avant de se rendre auprès de ces dames.
Une halte à proximité des villes donne également lieu à quelques – rares – recrutements. Qui me semblent établis sur de curieux critères, dont le degré de marginalité du candidat. Celui-ci doit être prêt à renier son passé et à respecter les règles de vie de la nouvelle fraternité à laquelle il désire se joindre.
La période d'inaction ne doit toutefois pas s'éterniser. Passé le troisième mois de recherche infructueuse, l'ennui et la baisse des ressources financières menacent de mettre à mal le curieux équilibre de la caravane.
Une difficulté supplémentaire peut alors survenir, qui menace directement la survie des kremlins. Ceux-ci, à force de s'entre-tuer dans l'arène, voient leur nombre diminuer dangereusement. Et quand les plus mutés périssent, ils ne sont remplacés que par les très rares kremlins qui ont vampirisé suffisamment de leurs congénères pour muter, sans toutefois avoir vampirisé la puissante magie d'un dragon. La solution consiste alors à capturer les kremlins particulièrement agressifs, parce qu'assoiffés, et à les isoler provisoirement dans des cages prévues à cet effet. Je n'ai pas assisté à une telle scène mais de tels événements semblent avoir marqué la mémoire de ceux qui les ont vécus par la difficulté et le danger de la tâche.

## Sus aux dragons

### Les cibles

Le premier pas vers une chasse victorieuse tient au choix de la cible. Les Dragonniers se limitent aux seuls dragons bleus, rouges, et plus rarement noirs, entre le stade juvénile et celui de jeune adulte. En effet, des proies différentes ou plus âgées seraient de trop gros morceaux pour notre bande de chasseurs avisés. Et quelques douloureuses expériences passées sont là pour rappeler qu'il faut savoir rester raisonnable.

### Les techniques

Les dragons aiment tendre des embuscades à leurs proies. Les Dragonniers aussi. En la matière, l'efficacité du dispositif de combat et des appâts sont la clé du succès.
Arrivés dans un site que Péoric estime favorable à une embuscade, les Dragonniers déploient leur machine de combat. Les harpons et les catapultes sont déchargés du chariot-combat et préparés. C'est-à-dire que les harpons sont solidement ancrés dans le sol afin qu'à l'instant où le dragon est harponné, celui-ci ne parvienne pas à fuir en emportant le matériel dans son sillage.
L'élaboration des appâts revient aux deux illusionnistes de la caravane. Ils utilisent trois espèces de leurres, produits à proximité du chariot-combat et dont la fonction est d'attirer la proie entre les griffes des Dragonniers. Les illusions visuelles prennent, selon la tactique adoptée, la forme d'un dragon du sexe opposé ou d'un trésor brillant de mille feux. Des illusions olfactives jouent également un grand rôle. Les illusionnistes sont notamment parvenus à reproduire fidèlement des phéromones illusoires. Celles-ci, au sujet desquelles les deux mages demeurent excessivement secrets et susceptibles, sont devenues le meilleur atout des Dragonniers, car l'effet produit sur les dragons mâles est impressionnant. Des illusions auditives, quant à elles, agissent en complément des deux précédentes, servant accessoirement à couvrir le bruyant déploiement des Dragonniers. ▷

## CYCLE DE VIE

*Le plus souvent, les kremlins ne connaissent que deux stades d'évolution. Les krétins, ou nouveau-nés, sont frêles et vulnérables. Toutefois, nul prédateur ne s'intéresse à eux. Ni leurs aînés car leur essence magique n'est pas encore perceptible, ni aucune autre créature car ils ne sont pas comestibles. Alors vient le stade adulte ou âge du kastagneur. Et le premier état berserk saisit les kremlins quand ceux-ci perçoivent l'éveil de l'essence magique chez leurs frères. La bagarre générale qui s'ensuit voit une bande de petits roquets surexcités s'entre-vampiriser sans pitié. Une présence magique de taille supérieure solidarise les kremlins à ses dépends. Si nécessaire, des kremlins plus excités que jamais se battront encore pour se disputer le morceau de choix. Inutile de préciser que rien n'excite davantage un kremlin que la proximité d'un dragon. Seuls quelques kremlins connaissent un stade d'évolution qui leur permet d'échapper à la fin violente que connaissent la quasi-totalité de leurs congénères. Les krâneurs, ainsi qu'on les nomme, sont parvenus à vampiriser une telle quantité d'essence magique qu'elle leur a permis une ultime mutation. Celle-ci se caractérise par un développement considérable de leurs capacités intellectuelles et physiques ainsi que par l'acquisition de traits possédés par les créatures dont la vampirisation magique a permis leur dernière mutation. Les kremlins qui mutent en ne vampirisant que leurs semblables sont rares, car il leur faut venir à bout d'un grand nombre d'entre eux pour y parvenir. Ces kremlins sont reconnaissables à leur apparence particulièrement monstrueuse ainsi qu'à leur durée de vie après mutation qui s'avère plus courte que la moyenne (trois mois au lieu de six). Au contraire, une seule vampirisation, même de courte durée, sur un dragon permet à la mutation d'avoir lieu. Curieusement, les kremlins mutés ébauchent entre eux une caricature de société humanoïde. Tout particulièrement, l'alcool et les jeux d'argent suscitent leur intérêt. Au terme de leur vie, le corps des krâneurs mutés se fige progressivement. A la fin, il ne reste plus qu'une écorce qui se craquelle pour libérer une nuée de nouveau-nés. Le cycle est achevé. Tout peut alors recommencer.*

# Les Dragonniers

Le piège mortel se referme dès que le dragon se stabilise assez longtemps à portée de tir des armes. Tout commence avec le premier tir du lance-harpon. Aussitôt accroché, une première fournée de kremlins kamikazes est catapultée en direction du dragon. Naturellement, nombre d'entre eux ne parviennent pas à atteindre leur cible et s'écrasent piteusement quelques dizaines de mètres plus loin. Mais ceux qui sont parvenus à s'agripper au dragon mordent à pleines dents dans sa chair. Le ver se débat, mais l'effet de la vampirisation magique se fait bientôt sentir, l'affaiblissant temporairement. Il est alors temps de tirer le deuxième harpon et d'envoyer une autre fournée de kremlins. Selon la résistance du dragon, une troisième, voire une quatrième bordée de kremlins s'avérera nécessaire. Le dragon finit par ne plus avoir la force de se maintenir en l'air. Hélas pour lui, les monteurs d'araignée l'attendent à terre et se chargent de l'achever.

Dès lors, tout va très vite. Le dragon est amené au chariot-usine où il est dépecé et son précieux sang récolté. Les kremlins mutants survivants sont recueillis, soignés et installés dans la partie supérieur de l'arène d'où ils toiseront désormais ceux qui furent leurs frères par le passé. »

## Quelle place pour les PJ ?

Il existe bien des occasions pour les PJ de croiser le chemin de la caravane des Dragonniers et découvrir leur singulière organisation sociale. En voici quelques-unes :

— Les PJ croisent les Dragonniers par hasard et font un petit bout de chemin en leur compagnie. Ils peuvent même être invités à participer à une de leurs chasses.

— Les PJ s'allient aux Dragonniers pour chasser un dragon particulièrement féroce qui terrorise une région.

— Des PJ débutants désirent prendre quelques cours de chasse au dragon.

— Les PJ – en particulier les mages – ont quelques raisons de commercer avec les Dragonniers.

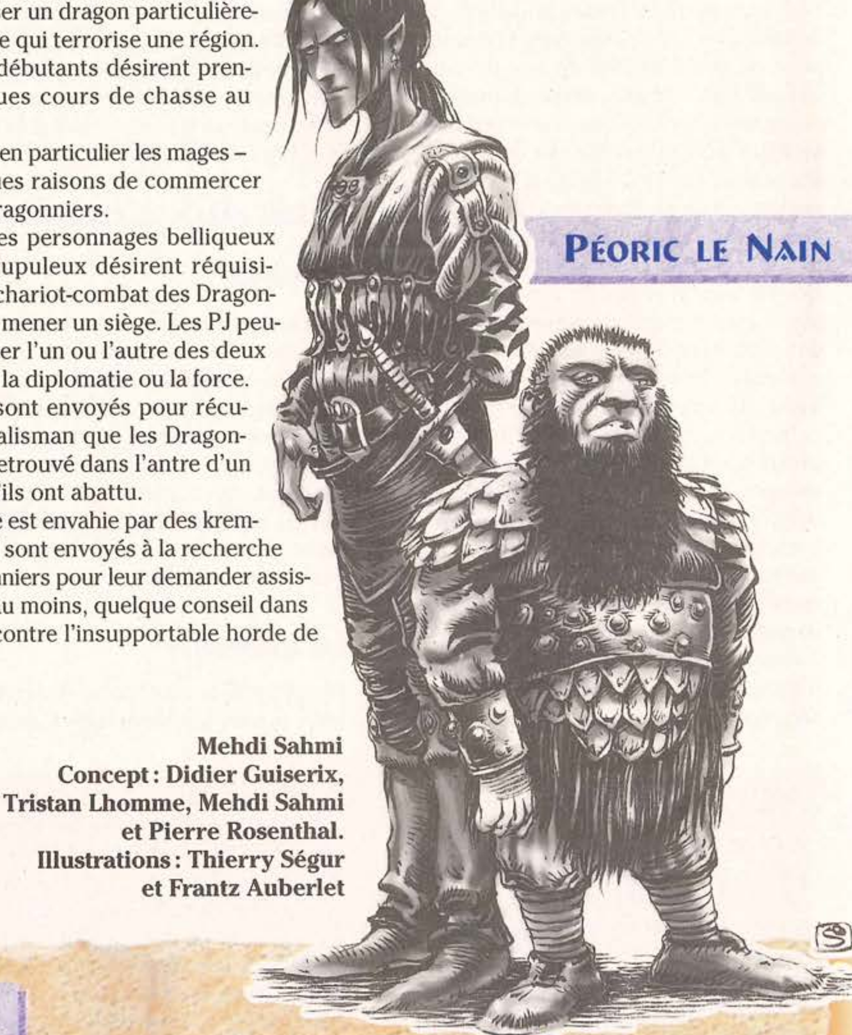
— Quelques personnages belliqueux et peu scrupuleux désirent réquisitionner le chariot-combat des Dragonniers pour mener un siège. Les PJ peuvent assister l'un ou l'autre des deux camps par la diplomatie ou la force.

— Les PJ sont envoyés pour récupérer un talisman que les Dragonniers ont retrouvé dans l'antre d'un dragon qu'ils ont abattu.

— Une ville est envahie par des kremlins. Les PJ sont envoyés à la recherche des Dragonniers pour leur demander assistance ou, au moins, quelque conseil dans leur lutte contre l'insupportable horde de créatures.

**Mehdi Sahmi**
**Concept : Didier Guiserix, Tristan Lhomme, Mehdi Sahmi et Pierre Rosenthal.**
**Illustrations : Thierry Ségur et Frantz Auberlet**



Péoric le Nain

## Les kremlins pour AD&D

| | Krétin | Kastagneur | Kamikaze |
|---|---|---|---|
| Classe d'armure | 10 | 9 | 8 |
| Déplacement | 6 | 6 | 7 |
| Dés de vie | 1pv | 1/2 (1-4 pv) | 1 |
| TAC0 | 20 | 20 | 19 |
| Nombre d'attaques | 1 | 1 | 1 |
| Dégâts par attaque | 1-2 | 1-3 | 1-4 |
| Attaques spéciales | voir plus bas | voir plus bas | voir plus bas |
| Défense spéciale | néant | néant | une mutation |
| Résistance à la magie | néant | néant | 1 % |
| Taille | P (50 cm) | P (50 cm) | P (70 cm) |
| Moral | 13 (Élite) | 18 (Fanatique) | 20 (Sans peur) |
| Valeur XP | 6 | 10 | 25 |

Les kremlins ont le pouvoir d'absorber la magie. Ils peuvent se nourrir d'objets magiques à charges mais pas d'objets permanents (une potion peut ainsi être « vampirisée » mais pas une épée magique) ; ou bien d'êtres capables de lancer des sorts (des magiciens humains par exemple, mais pas des guerriers humains, les dragons font partie de cette catégorie, même s'ils sont trop jeunes pour lancer effectivement des sorts).
Quand un kremlin touche un objet ou un être vivant, ce dernier doit faire un jet de Sauvegarde contre les sorts. S'il rate, il perd une charge, une utilisation ou un sort mémorisé (les sorts de plus haut niveau en premier). Si l'objet n'a plus de charge, il ne se passe rien. Si c'est un être vivant, il perd 1PV par niveau de sort maximal qu'il est capable de lancer (exemple : un magicien de niveau 5, pouvant lancer des sorts de niveau 3, perd 3PV par contact). La perte est toujours de 1PV au minimum.
Quand un krétin a tué dix autres krétins, il devient kastagneur.
Un kastagneur qui tue trois autres kastagneurs devient kamikaze.
Il gagne alors une mutation sur la table ci-dessous.
S'il survit à un combat contre un dragon et le « vampirise », il gagne trois nouvelles mutations (sur la même table) et devient un krâneur.

### Table de mutation des kremlins (lancez 1d10)

1 : Caractéristique accrue (+1DV)
2 : Taille accrue (jusque 1,20 m et +1PV)
3 : Forme humanoïde (petit taille toujours)
4 : Paire d'ailes de chauve-souris (vol)
5 : Immunité variable (feu, acide, électricité, etc.)
6 : Parole
7 : Invisibilité (1 fois/jour : durée : 1 tour)
8 : Télépathie (3 fois par jour ; durée : 1 mn, portée : 24 m)
9 : Téléportation (1 fois par jour : durée : 50 m)
10 : Crachat de flammes ou d'acide (2d6 de dégâts).



# DARK·AGE



Nous avons laissé le Doc dans une fâcheuse posture. Capturé avec son jeune compère par les White Reavers, il a du aider ce gang féminin à préparer leur attaque contre les Survivalistes, un des clans les plus redoutables du monde de **Dark Age**, le jeu de cartes signé Brom. Pire encore, il doit maintenant les accompagner dans cet assaut. Après quelques minutes de combat, le Doc commence à trouver le temps long...

## COURAGEUX, MAIS PAS TEMERAIRE

"Eh, petit, viens donc par ici. Les filles ont l'air occupées, non ? Le temps qu'elles délogent ce tireur d'élite, on pourrait peut-être s'éclipser, qu'en dis-tu ? Pourquoi ? Réfléchis un peu : Si elles perdent, ce sera ma faute, et si elles gagnent, les Survivalistes vont vouloir ma peau. Je sais, ce ne seront pas les seuls. Bon, tu vois cette décharge là-bas ? A trois, on fonce. Un, deux... Eh, attends-moi !"

*Quelques instants plus tard, au rez-de-chaussée d'un bâtiment en ruines.*

"C'est plus de mon âge, gamin, ce genre d'équipée. Enfin, on les a semées. Voyons voir ou nous sommes.

Hum... nous sommes en plein sur le territoire des War Knights. Sursaute pas, jeunot, ce sont de braves types, des idéalistes. Tiens, ça me donne une idée. Je vais avoir besoin de gardes du corps, et sans te vexer, ce sont les meilleurs. Allons à leur Q.G, ce n'est pas très loin. Tu veux en savoir plus sur les Knights, mon gars ? No problem...

## CHEVAKIER SANS VEUVE ET SANS ORPHELINS

Les War Knights forment un gang urbain plutôt disparate. La seule chose qui les réunisse, c'est l'amour de la castagne.

Les **Preveyor** sont des combattantes à peu près disciplinées (*Contrôle 4*). Très résistantes, ce sont des guerrières hors pair en combat rapproché (*6-9-11en TCR, un très bon score*) et elles ont même une cervelle en état de marche (*le Doc veut dire par là qu'elles ont 2 en Talent*). Elles aiment bien dépouiller l'adversaire vaincu, ce qui énerve les chefs de Gang ennemis (*Preveyor fait défausser une carte au hasard au joueur adverse si elle tue le personnage qui lui est opposé*). Bref, les Preveyor sont excellentes.

Les **Bergers** sont très différents. Ils se battent très bien, mais sont moins dociles. Leur vraie force vient du nombre. Plus un Berger a d'hommes avec lui, plus il devient efficace. C'est pour cela que les groupes de Bergers sont très dangereux : ils s'encouragent mutuellement (*ces combattants ont un bonus de 1 à tous leurs jets en combat par personnage dans la Réserve de Combat. Potentiellement, ils sont parmi les plus forts guerriers de Dark Age*).

Avec un peu de chance, je pourrai recruter un **Éclateur**. Tu en as déjà vu un en action ? Ces gars sont monstrueux. Ils méprisent les combats à distance (*13 en TD !*) mais rien ne les arrête une fois sur toi ! Le pire, c'est qu'ils sont plutôt réguliers et obéissants (*Contrôle 4*). Des soldats parfaits ? Pas tant que ça : Ils n'aiment que les combats singuliers, alors pas question d'aider un copain ou d'accepter du secours. Dommage, c'est peut-être pour cela qu'ils ne sont pas nombreux (*Les Éclateurs ne peuvent soutenir ou être soutenus*).

## LA VOIE DU GERRIER

Le code de l'honneur des War Knights est un vieux truc du passé et leur façon de combattre s'en ressent. Pour un chef War Knight, il faut faire un maximum de morts chez l'ennemi ! Peu importe les pertes, ou même le butin, ce qui compte, c'est vaincre son adversaire. (*les Chefs **War Knights** peuvent dépenser 2 Logs pour modifier de 1 le jet de Contrôle/PV à la fin du combat. Cela permet en cas de lourdes pertes chez l'ennemi de gagner rapidement des points de Victoire, même lors d'une défaite*)

Du coup, la seule chose que ces gars savent faire, c'est ordonner des attaques à outrance. Et crois-moi, leurs hommes y vont à pieds joints (*Le score d'attaque d'un chef War Knight est 2, ce qui facilite la constitution des réserves d'attaque*).

Les plus connus des War Knights sont donc aussi les plus puissants et les plus dingues de tous.

Tu connais **Grith**, non ? C'est le chef des éclateurs et le plus fort d'entre eux. Il n'a pas d'égal en combat rapproché, mais si on l'arrête de loin... (*Grith a des scores de Blocage et de combat rapproché exceptionnels, mais pendant le round de tir, le Blocage ne s'applique pas*).

**Prudence** est presque aussi forte que Grith, et tout aussi difficile à contrôler. Cette fille ne laisse rien au hasard. Tout est calculé à l'avance, ses actions comme celles de l'ennemi. Je me demande comment elle fait (*Prudence ne peut bénéficier ou être la cible d'une carte fortune - marquée d'un trèfle -*).

Le plus légendaire de tous, c'est **Saint Mark**. Il ne sort que rarement de sa retraite (*Contrôle 7*) mais quand il le fait... On dit de lui que c'est un solitaire qui refuse toute aide. Une sorte d'archétype des War Knights, en gros. Quoi qu'il en soit, c'est probablement le combattant le plus efficace que je connaisse (*Mark a 6-10-12 en Tir, 5-7-9-10 en Combat rapproché et Bloque sur 7-9-11. Ajoutez à cela deux armes et un Talent et vous comprendrez l'appréciation du Doc !*)

## BANZAI !

Eh oui, petit, je sais. Ce sont les meilleurs. Pourquoi crois-tu que je vais recruter chez eux ? Nous approchons, il me semble. J'aperçois une Preveyor. Salut, miss ! Dis donc, tu pourrais m'amener au Conseil des War Knight, j'ai un paquet d'informations à leur donner. Comment ça, ils m'attendent ! Mais qui les a prévenus ? Une copine à moi ? Oh, non..."

Laissons le Doc à ses prochaines retrouvailles et consacrons-nous au jeu "War Knight". Ce gang souffre de l'absence de personnages dociles pouvant être recrutés facilement. Il faut donc assurer ses tentatives d'enrôlement pour faire venir sur le terrain les War Knights. Une fois les personnages en jeu, une seule tactique : L'attaque ! Grâce à la capacité du chef et l'emploi de cartes Victoire comme La **Curée**, vous cumulerez de nombreux points de Victoire par l'élimination des personnages adverses, votre principal objectif lors des combats.

Rien ne vaut les Knights au corps à corps. Alors, ne lésinez pas sur les Grenades Fumigènes (qui annulent la phase de tir) et les Crache-Mitrailles (qui donnent + 1 au second round de combat rapproché).

Enfin, le puissant Instantané **Conseil Avisé** vous permet de tirer trois cartes supplémentaires (juste avant un combat, par exemple) avant d'en défausser une.

## COMPOSITION

**Chef :** War Knight

**Personnages :** Preveyor (5), Éclateur (2), Berger (5), Grith, Saint Mark, Prudence, Guerrières Banshees (5)

**Instantanés :** Conseil Avisé (2), Chance (2), Corruption de Recrue (3), Posture offensive (4), A l'assaut (3)

**Armes :** Crache-Mitraille (4), Grenades Fumigènes (3), Armure légère (2), Derviche de la Mort (2)

**Talents :** Chef Urbain (3), Rapide à la détente (2), Leadership (2)

**Cartes Victoire :** La Curée (3), Le Balèze Mord La Poussière (2)

Et chargez ! jusqu'au prochain numéro.

F.D.

# L'étrange noël de

Noël approche et, comme chaque année, vous appréhendez de vous voir offrir des horreurs par des parents ou amis oublieux de votre passion rôlistique. Alors donnez-leur des idées ! Laissez traîner à leur intention cette petite sélection concoctée par nos soins, originale et de bon goût...

## Indiciblement pelucheux

Venu directement des Contrées du rêve, ayant franchi vaillamment les dimensions qui mènent à notre monde, voici la représentation la plus kapok et la plus mimi de l'abomination qui rêve au fond de sa cité de R'lyeh. A offrir au petit filleul, pour paver dès son plus jeune âge la voie qui mène au jeu de rôle.

Où le commander aux États-Unis : The Outsider, 5534 25th ave. NE, Seattle WA 98105 - 2415. Prix : 34 $.

## Un hôtel sur Coruscant

Quitte à jouer au *Monopoly* en famille (parce que tonton n'accroche pas trop à *Kult*), autant délocaliser la rue de la Paix. Essayez donc cette version *Star Wars* où on peut se payer la salle du trône de l'Étoile noire pour 26000 crédits, mais le top du top est quand même le palais impérial sur Coruscant (40000 crédits). Avec des figurines des héros de la trilogie (Bobba Fett est bien !).

**Monopoly Star Wars** est édité chez Parker.

## Tagada fraise fraise

Pour tous ceux qui aiment la fraise et les trucs vaguement space, c'est le summum : on s'envoie les petits pots les uns après les autres, en frôlant l'écœurement. La composition, c'est rien que du bon : lait entier de bouc noir des forêts aux mille chevreaux, gélatine de shoggoth, acide de Shudde M'ell et divers colorants cthulhiens. Grand prix de l'Indicible 1997 dans votre rayon frais.



# monsieur Jòe Casus

## Tire une carte au hasard

Édité par Descartes à l'occasion de la sortie en français d'*Ambre* le jeu de rôle sans dé, le Tarot, illustré par Florence Magnin sur un texte de François Nédélec, est une petite merveille graphique. Parfait pour amener des récalcitrants à revoir leur point de vue sur la richesse et la beauté de l'imaginaire, ou instaurer un climat mystérieux en tirant les cartes…

Le Tarot - Jeu de la Marelle est édité par Descartes Editeur.

## Faut que j'te raconte mon perso…

Si vous aimez votre perso à la folie ou simplement si vous êtes sujet à des accès de mégalomanie, voici un moyen d'encourager votre vice : portez un T-shirt arborant votre perso préféré. Gilles Le Coz le dessine, l'imprime et vous donne les moyens de frimer à mort. Sympa autour d'une table de jeu, comme ça tous les autres joueurs n'oublient plus à qui ils ont affaire.

Gilles Le Coz, La Croix des Haberts, 37800 St-Epain. Tél. : 02 47 73 51 37 ; fax : 02 47 73 51 37.

## Dans un trou vivait un Hobbit

Pour tous les fans de Tolkien, et pour les autres aussi, tout ce qu'il faut savoir sur les Hobbits : leur histoire, leurs coutumes, leurs petites manies, etc. Ce guide propose entre autres un plan avec vues intérieures d'un célèbre trou, Bag End, propriété de la famille Baggins.

**Le bréviaire du Hobbit** est édité par Glénat.

## Pot-pourri féerique

Avis de Tempête est un petit éditeur breton qui réalise des livres magnifiques, pleins de lutins, farfadets, sorcières et elfes. *Le petit précis de cuisine elfique* est effectivement cela, un livre – superbement présenté – de recettes tout à fait réalisables. *Halloween* recense lui toutes les créatures (fantômes, démons, ogres) qui surgissent de la nuit celtique à la veille de la Toussaint.

Avis de Tempête : 17 rue Créac'h Joly, 29600 Morlaix. Tél. : 02 98 63 37 80.

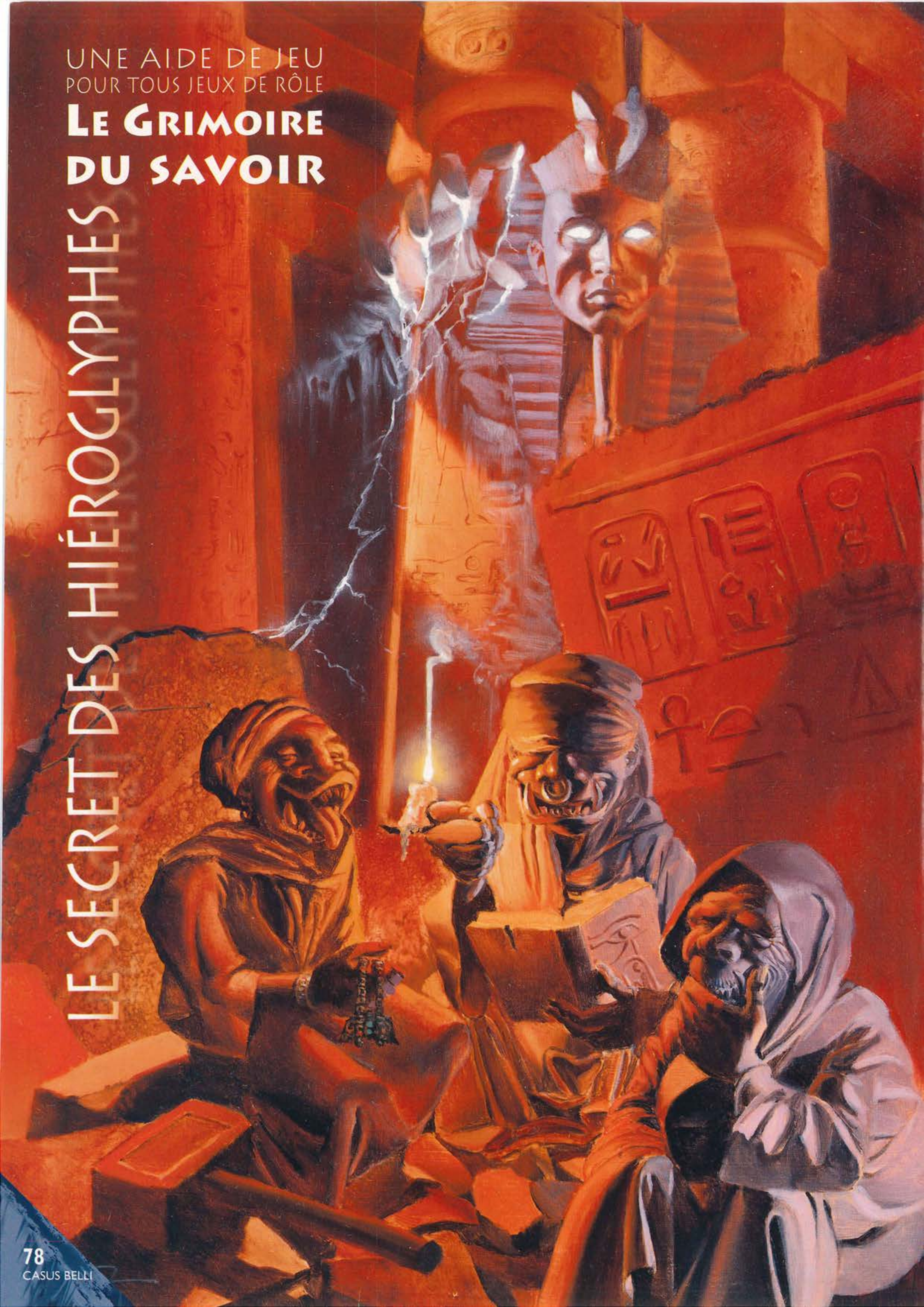
## Florence Magnin for ever

On reste avec Florence Magnin car l'association Chasseurs de Rêves vient d'éditer une affiche (50 x 70 cm) en tirage limité, numérotée et signée par dame Magnin elle-même.

Chasseurs de Rêves, Mickaël Ivorra, 96 rue Lamarck, 75018 Paris.





UNE AIDE DE JEU
POUR TOUS JEUX DE RÔLE

# LE GRIMOIRE DU SAVOIR

## LE SECRET DES HIÉROGLYPHES

Loric jaugea longuement le jeune Solein, avant de le mettre en garde : « Choisir un apprenti magicien n'est pas chose facile. Car celui-ci doit faire preuve d'intelligence, de créativité, mais surtout d'une capacité hors du commun à apprendre. Son mentor ne dispose que de peu de temps à lui consacrer. C'est à cette fin que j'ai écrit le Grimoire du savoir dont se trouve ici le premier chapitre. Ta motivation déterminera si la suite de cet ouvrage pourra t'être révélée.



LE MONDE DU DIVIN

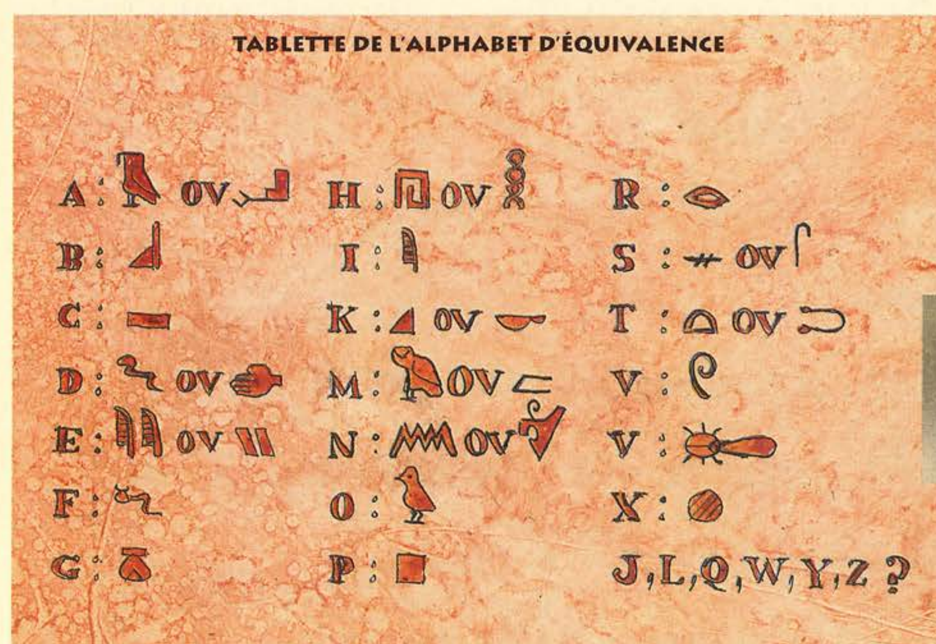
## LE MONDE DU DIVIN

Dans le lointain pays d'Égypte, la compréhension du monde des Dieux passe par une écriture appelée hiéroglyphes (hiéro signifie « du divin » et glyphes « écriture de pierre »). Ce langage divin nous intéresse tout particulièrement car il ouvre aussi les portes de la magie. Dans ces pages, tu découvriras une infime partie de ce langage hermétique.
Notre but, à nous magiciens, est de conserver nos pouvoirs face à ces anciens Dieux qui veulent intégrer notre univers. Mais n'oublie pas : un humain est un humain et un Dieu, un Dieu. Une connivence lie les divinités. Râ, par exemple, n'acceptera jamais que ses serviteurs profanent le nom d'un de ses adversaires. La règle est simple : un humain peut agir pour un Dieu, mais il n'a ni le droit de le questionner ni celui de juger les autres membres de son Panthéon. Ce respect s'étend au-delà des mythologies et des mondes. Fais toujours attention à tes paroles.

**Le magicien tire son pouvoir des mots, et le non-magicien peut parfois se protéger de la magie s'il connaît ces mots. Aussi, lorsqu'on rencontre des puissances très anciennes, faut-il chercher et trouver dans le passé les mots qui les représentent et les lient… C'est justement le grand talent de Loric, puissant mage d'Esmerald, et auteur du Grimoire du savoir. Extrait de sa première leçon, destinée à son apprenti Solein, concernant un vieux langage étrange du pays d'Égypte…**

## ÉCRIRE LES HIÉROGLYPHES

Sache qu'on écrit normalement les hiéroglyphes égyptiens en… égyptien ! « Un peu d'eau » se prononce « Niny-nouet » dans cette langue ancienne. Ce qu'il te faut, c'est apprendre la base du déchiffrement, mémoriser d'abord quelques mots, puis un peu plus chaque jour…
J'oubliais : attends d'avoir terminé la lecture de ces pages avant de tracer le moindre hiéroglyphe. Les Dieux sont susceptibles, et on n'écrit pas le nom d'un des leurs comme on fait une liste d'ingrédients magiques sur un vulgaire bout de papier !

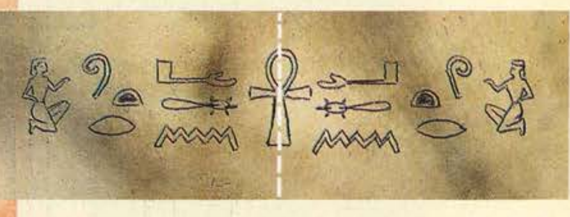



D'abord il existe des symboles pour chaque son. C'est un principe simple : commence par mémoriser l'alphabet d'équivalence. Il est approximatif car certains sons n'existent plus dans notre langue actuelle.
En égyptien, un mot comme aventurier se prononce homme de l'aventure, soit :



AVN-TUR-HOMME

Dans la compréhension des langues mortes, on ne prend jamais en compte les voyelles, car avec le temps ce sont elles les responsables de l'évolution d'une langue. Attention, il faut quand même les prononcer, ou les deviner !
Dans l'exemple ci-dessus, le petit personnage assis à droite est un « déterminatif » et nous verrons un peu plus loin ce que cela veut dire (concentre-toi pour l'instant sur l'alphabet !).
Le fait de retirer les voyelles peut dérouter, mais cette pratique est plutôt agréable lorsqu'on doit écrire ces petits glyphes pages après pages. « J'aime dire la vérité » peut alors s'écrire « Jm dr la vri-t ». On passe de dix-sept à dix caractères, une économie considérable de temps et d'encre !
Dans ce langage, il n'y a ni orthographe ni grammaire ! Seul le respect des Dieux dicte l'écriture. Tu auras remarqué que dans le petit alphabet d'équivalence deux symboles sont parfois proposés pour une même lettre. Alors lequel utiliser ? Demande-toi lequel préférerait le Dieu à qui le texte est destiné. Et si le texte n'est pas destiné à un Dieu ? Je te propose la réponse suivante : « Si tu n'écris pas à un Dieu, j'espère que tu écris à propos d'un Dieu, sinon… » C'est un langage divin, il ne faut pas l'oublier !
Nous écrivons de gauche à droite, les Elfes de droite à gauche et les Orques de haut en bas. Les hiéroglyphes égyptiens sont écrits dans n'importe lequel de ses trois sens. Il n'est pas rare de voir une petite clef de vie (une ankh) au centre de la phrase et que le même texte parte symétriquement de chaque côté. Par exemple :



AVENTURIER - VIE - AVENTURIER

Ce qui peut se traduire par « la vie est au centre de l'aventure », « de la vie naît l'aventurier » ou encore « au centre d'une aventure se trouve la vie ». Comme je te l'ai dit, cette langue est très poétique.

Poursuivons notre présentation. Les hiéroglyphes ne connaissent ni ponctuation, ni séparation des mots. Les débutants peuvent séparer les colonnes ou les phrases par des lignes, mais il s'agit là d'une pratique déshonorante pour le scribe. En règle générale, il faut prévoir une idée par série de caractères.
Je te fais grâce de la liste de doubles et triples consonnes qui compliquent passablement l'histoire, mais sache simplement qu'il est possible d'écrire :



A-NTR-HOMME

L'égyptien se prononce un peu comme l'arabe de Terra ou le nomade d'ici. J'ai omis tous les bruits de glotte et autres particularités inutiles pour l'instant, mais notes-en l'existence.
J'espère que tu commences à entrevoir les possibilités de ces caractères divins. L'objectif est de transformer une simple formule en prière ou mieux : en un poème aussi respectueux qu'ingénieux.

## Écrire les chiffres

Compter est important pour toute civilisation appréciant l'or et les richesses. Et les Dieux ont également tendance à aimer l'argent et les pierreries, c'est universel. Voilà pourquoi le système numéraire égyptien permet de compter bien au-delà du million !
Un débutant saura reconnaître au premier coup d'œil les nombres inscrits sur un parchemin. Généralement, les prières comportent peu ou jamais de chiffres, contrairement aux rituels magiques et à la comptabilité du Pharaon qui eux en sont pleins.

2879 GE-RR-I-E HOMMES

Le système hiéroglyphique des Égyptiens est plus simple que le système numéraire romain. Pour écrire le chiffre huit, il suffit d'agglutiner huit fois le même caractère. Ce n'est certes pas très beau, mais c'est comme cela ! Comme par exemple ci-dessus.
Les trois petites barres sont le symbole du pluriel. Elles doivent être accolées au déterminatif. Les Égyptiens comptaient comme nous en base dix et détestaient les multiplications et les divisions, bien qu'elles existaient.

## De l'usage des déterminatifs

Comme tu as dû le remarquer, si l'on se contente d'utiliser l'alphabet d'équivalence, les mots de même prononciation s'écrivent de la même façon. Les Égyptiens ont fort heureusement trouvé un moyen plutôt simple pour y remédier : les déterminatifs. A l'origine, ils étaient prévus pour différencier les mots divins des autres. Prenons pour exemple, les associations suivantes :

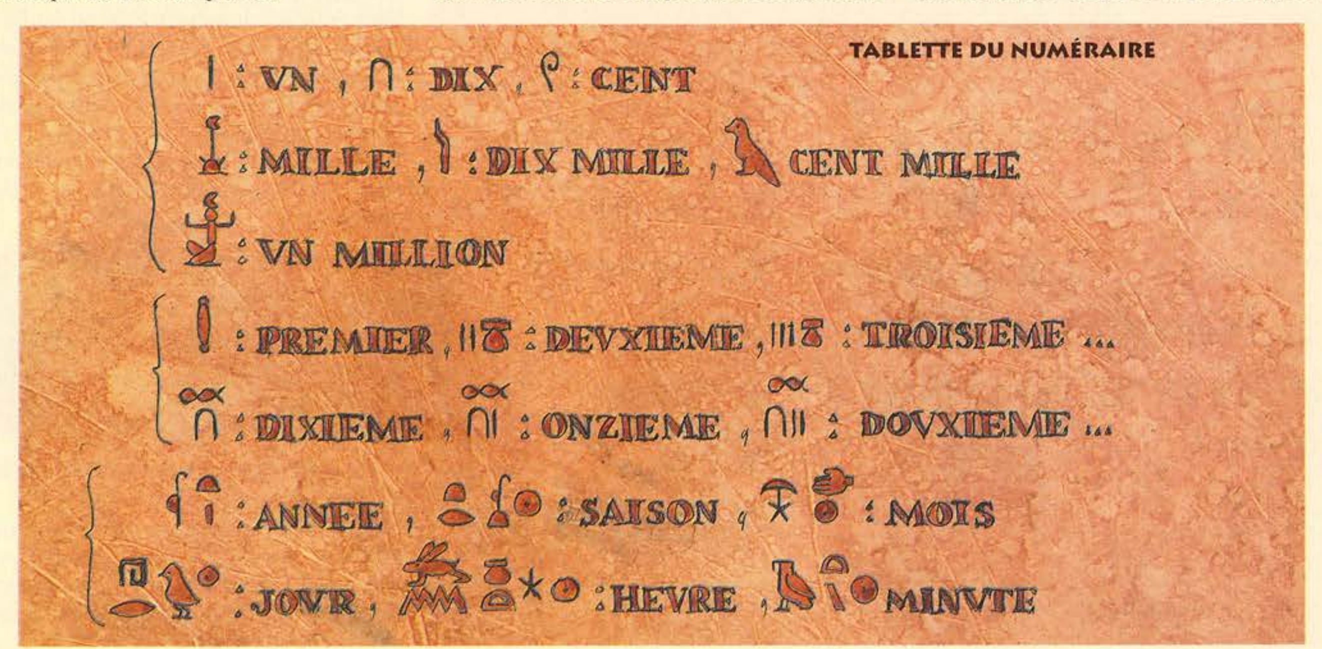



S-O OU S-O

Elles peuvent signifier soit un sot, un sceau ou encore un saut. Comment alors les différencier ? Le contexte de la phrase me répondras-tu. Tu as partiellement raison, cette distinction est faite en utilisant un déterminatif. J'en ai reproduit ci-dessus quelques-uns, mais sache que la liste complète en compte plus de deux cents. Nombre d'entre eux sont simples : par

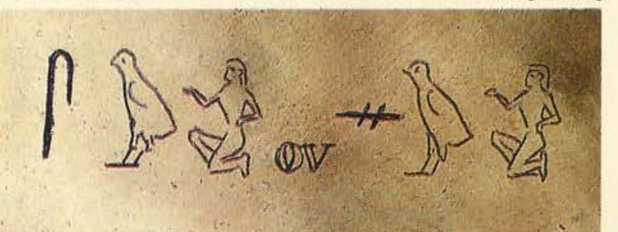
TABLETTE DES DÉTERMINATIFS

HOMME
FEMME
ou ROYAL, DIVIN
FORT, EFFORT, VIOLENCE
NEGATION
AVANCER
CIEL, SVPERIEVR
SOLEIL, LVMIERE, TEMPS
NVIT, OBSCVRITE
ELEMENT : FEV
ELEMENT : AIR
ELEMENT : TERRE
ELEMENT : EAV
PRODVIT GRANVLE
CHEMIN, EMPLACEMENT
PAYS, DESERT
VILLE, VILLAGE
MAISON, BATIMENT
LIEV SAINT
ECRITVRE, ABSTRACTION
PLVRIEL
NOM DIVIN, ROYAL
REINE

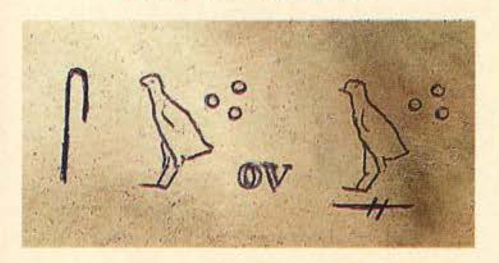


exemple un poisson identifie les produits de la mer, une vache ceux de l'agriculture.

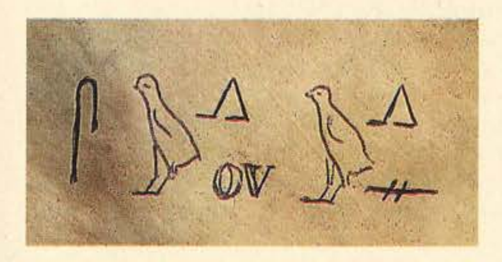
Les déterminatifs sont toujours apposés à la fin d'un mot et ne sont jamais lus. Ce qui permet d'écrire :




**UN SOT (S-O HOMME)**



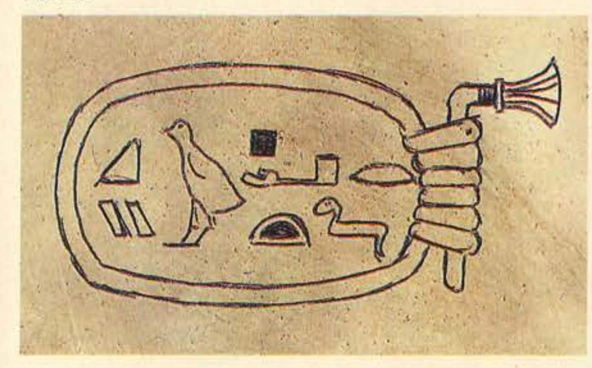
**UN SCEAU (S-O PIÈCES)**



**UN SAUT (S-O AVANCER)**

Le déterminatif n'est pas obligatoire, mais comme dans l'exemple de l'aventurier, on peut aussi s'en servir comme choix entre un nom, un adjectif ou simplement une aide pour affirmer notre volonté. Tout est une question d'interprétation car, au risque de me répéter : cette écriture est poétique.

Il existe deux déterminatifs un peu spéciaux : les trois petites barres déjà vues pour indiquer le pluriel, et un cartouche composé d'un rond et d'un nœud de corde pour les noms importants et divins. A toi de trouver le nom d'une reine importante de la civilisation égyptienne :



Pour écrire le nom d'un roi ou d'un Dieu, un cartouche ne suffit pas, deux sont nécessaires. Le premier donne le nom utilisant l'alphabet d'équivalence (comme pour Kléopâtre) et le deuxième utilise uniquement des déterminatifs et indique le domaine d'influence de cette personnalité ou divinité. Peu d'humains eurent droit au double cartouche. D'expérience, ne te frotte pas à la puissance d'un prêtre portant sur sa robe ou en médaillon un double cartouche ! Voici les miens ci-dessous.

Il faut démontrer bravoure, sagesse et pouvoir pour atteindre l'honneur de ce doublon. J'ose espérer que ta jeunesse et le destin t'aideront à y parvenir un jour après ma mort.



**LORIC L'HOMME ÉTERNEL EN CHEMIN VERS LE DIEU DE L'ESPRIT**

## LA LISTE DES QUARANTE

Peu d'apprentis choisissent d'apprendre les sortilèges issus des langues mortes dans les premières années de leurs études de magicien, optant plutôt pour des sorts offensifs et défensifs. Pour t'encourager dans le chemin difficile que tu empruntes aujourd'hui, je t'offre une liste de quarante mots égyptiens qui méritent d'être gravés dans ton esprit. Ils donnent le ton du texte et son importance.

## LA VOIE DIFFICILE

Nous voici au bout de ce premier chapitre. Sache qu'un mentor est celui qui montre le chemin et non pas celui qui le trace ! Mes enseignements ne sont qu'un premier pas, à toi de continuer avant d'entreprendre la suite de ce grimoire. Comme le guerrier, un magicien doit travailler sans relâche dans l'expectative du moment où, face à une situation périlleuse, ses années d'entraînement lui sauveront la vie.

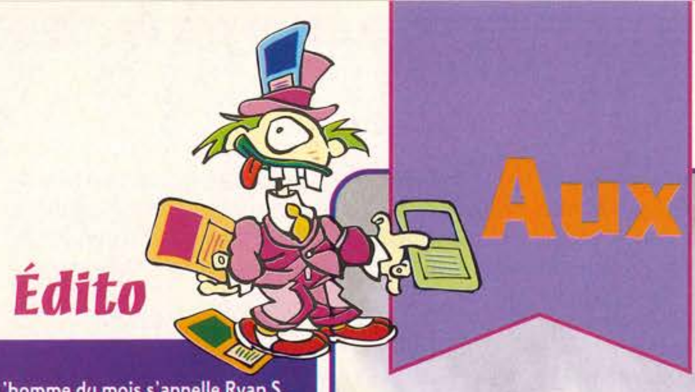
Je te donne une tâche à accomplir en plus de la mémorisation de ce langage, une question à laquelle tu te dois de trouver la réponse : pourquoi te choisirais-je comme apprenti ? Qu'as-tu à m'apporter ?

Car aucun magicien, aussi puissant puisse-t-il être, jamais n'a de geste altruiste envers son apprenti…

**Vilon**
**Illustration et hiéroglyphes :**
**Thierry Demarez**




**TABLETTE DES QUARANTE MOTS IMPORTANTS**



# Aux quatre coins des cartes

## Édito

L'homme du mois s'appelle Ryan S. Dancey, fondateur d'AEG, puis de Five Rings Publishing Group (à mon avis, le « Group » a été rajouté juste pour que la société puisse être « confondue » avec Fantasy Role Playing Game, fin de la parenthèse). Cet homme, donc, est plein de bonnes idées. Et pour vous faire profiter de la saga du jeu *Legends of the Five Rings*, il a publié sur Internet une chronique de sa vie au cours des quatre dernières années (jusqu'au rachat par Wizards). C'est amusant, et ça donne une bonne idée de la façon américaine de gérer les affaires à risque ! Je vous en aurais bien passé ici de larges extraits mais la place nous manque. Les curieux peuvent aller voir eux-mêmes sur le site www.frpg.com, à la section Company History ! Mais ce n'est pas tout, Ryan Dancey est depuis peu responsable des gammes *Lo5R*, *Rage* (qui revient), *Legends of Burning Sands* (la suite de *Lo5R*), *Deadlands* (l'année prochaine) et également de *Netrunner* et *Vampire* (enterrés peut-être un peu vite !). Il veut lancer un nouveau concept d'offre et de vente des cartes à collectionner, pour les rapprocher de la parution mensuelle des comics (tous les détails dans la colonne ci-contre). Un projet à la fois fou et ambitieux, mais après avoir lu sa « biographie », on se prend à se dire : pourquoi pas ?

P.R.

## Actualités

### Five Rings Publishing

Le jeu de cartes devient mensuel ! En effet, en 1998, fini les deux ou trois extensions annuelles de 100 à 400 cartes, faisant débourser d'un seul coup toutes vos économies. Désormais, FRPG va lancer un nouveau type d'extensions. Tous les mois, à date régulière, chaque gamme héritera d'une nouvelle extension de 50 à 80 cartes. Elle sera disponible en paquets de 60 cartes et pochettes de 15 cartes. À part Rage (qui aura une ultra rare par extension), il n'y aura que deux niveaux de rareté, et la collection devrait être complète avec deux paquets et huit pochettes en moyenne. Ce cycle se poursuivra sur neuf mois, s'arrêtera trois mois avant de repartir sur une nouvelle « époque ou saison ». L'intérêt d'un paquet mensuel est la possibilité d'y glisser un livret expliquant des variantes, l'évolution de l'histoire du jeu, etc. Au final, le nombre de nouvelles cartes par an sera le même qu'avec un jeu « classique », mais la régularité devrait permettre aux consommateurs d'aller régulièrement voir leur boutique qui, elle, devrait mieux gérer ses stocks. Visiblement, le but est de provoquer le même réflexe que chez le fan des *X-Men* qui va tous les mois acheter son nouveau comics.

Ce projet devrait commencer avec *Rage*, et la suite de *Lo5R* : *Legends of Burning Sands*. Il se poursuivra avec *Deadlands* quand le jeu sera prêt. Five Rings étant également distributeur de *Dune* (voir plus loin), ils étudieront le succès éventuel de la formule, et transformeront peut-être dans ce format les trois extensions prévues du jeu. Et puis, comme FRPG fait désormais partie de Wizards of the Coast, si cette idée fait son chemin, peut-être atteindra-t-elle *Magic* ?

### Wizards of the Coast

Pas grand-chose ces derniers temps ! Les fans de *Tempête* auront jusqu'en mars pour se préparer à *Forteresse*. *The Duelist* devient mensuel, le prochain numéro proposera une carte de dragon shivân géante à l'intérieur, et les numéros suivants des « mini cartes » jouables de *Magic* (et ça on ne sait pas encore ce que c'est !).

## Nouveautés

### Beachhead to Berlin

#### Last Crusade, le livre

Parmi les jeux et aides de jeu concourant pour l'attribution du Grand Prix du Lapin blanc, voici *Beachhead to Berlin*, livre complétant le jeu *Last Crusade* sur les combats entre Américains et Allemands en 1944-45. Sa nécessité était évidente dès le début, et le livre devait sortir dans les mois suivants… c'était il y a deux ans.

Enfin le voilà ! Et malgré l'attente, on est content, parce que le bouquin est excellent. Il reprend les règles, les détaille et y ajoute une foule de règles optionnelles (pour la plupart excellentes), des règles de campagne revues, des règles tactiques, d'autres pour jouer en solo… Il analyse l'interprétation contestée de plusieurs cartes. Et il nous offre dix scénarios historiques qui font véritablement de *Last Crusade* un wargame historique de grande qualité. Une sorte de *Squad Leader* de poche !

Bref : ça m'a donné envie de me racheter quelques paquets de cartes. J'espère que Chameleon (l'éditeur !) ne nous fera pas trop attendre les extensions prévues (sur le front de l'Est, le début de la guerre, etc.).

Frank Stora

### Le Défi du Sphynx

#### Quelle est ta carte ?

Ludotech, société française, se lance dans le jeu de cartes à collectionner. Réalisé avec la collaboration d'Hachette Éducation, le credo du *Défi du Sphinx* est É-DU-CA-TIF. Disons aussi éducatif que *Trivial Pursuit*. En cela, ce jeu est d'ailleurs un hybride à parts égales de *Magic* et de *Trivial Pursuit* (chacun un succès planétaire dans le domaine du jeu de société).

Comme *Magic*, vous achetez une boîte de base de 60 cartes (avec par contre un grand livret de règles en couleur plutôt qu'un minuscule en noir et blanc). Vous pouvez constituer un paquet (appelé Grimoire) plus performant pour lutter contre



votre adversaire, en achetant des pochettes-recharges (appelées Chapitres, et contenant cinq cartes). En dehors de quelques terminologies un peu différentes (Tome pour Bibliothèque et Oubli pour Cimetière), *le Défi du Sphinx* est un quasi-clone de *Magic* dans ses mécanismes. La différence tient au « mana ». Ici, il n'y a pas de terrains, mais des cartes Énigmes. Comme à *Trivial Pursuit*, vous posez une question à votre adversaire. S'il répond juste, il gagne 1 Point de Connaissance (PdC), s'il ne répond pas, ou faux, c'est vous qui gagnez 1 PdC. Le gagnant de la partie est le premier à avoir accumulé 20 PdC. L'astuce du jeu (car il y en a !) est que les autres cartes se posent en dépensant des PdC. On s'éloigne donc des conditions de victoire, mais on se met en meilleure position pour l'atteindre. En effet, les autres cartes comprennent des personnages, qui augmenteront le gain de vos bonnes réponses, et des cartes d'intervention pour modifier le cours du jeu (comme les éphémères et les rituels de *Magic*).
La contribution d'Hachette apparaît dans les citations des cartes de personnages, ainsi que dans la partie encyclopédique du livret de règles, qui présente dans leurs grandes lignes les périodes suivantes : antiquité, nouveaux mondes, XX^e siècle et futur.
*Le Défi du Sphinx* est un jeu sympathique, idéal pour que votre petit frère de 10-12 ans s'amuse avec ses copains, tout en lui faisant croire qu'il joue à *Magic*, et en lui permettant de parfaire sa culture générale. P.R.

## Dune : Eye of the Storm

### Je t'honore avec mon eau !

Enfin, le jeu de cartes réalisé par Last Unicorn Games (créateurs du très moyen *Heresy*), contrôlé et distribué par FRPG (*Legend of the Five Rings*), est arrivé dans vos boutiques. Les fans de Dune, le roman, vont-ils pouvoir jouer dans leur univers favori avec des cartes (le jeu de plateau existant déjà – chez Descartes, ça ne s'invente pas) ? En tout cas, en ce qui concerne les illustrations, ils feront bien de ne pas être allergiques au film de David Lynch, les dessins s'en inspirant largement, et allant du plutôt correct au carrément pas beau (je suis assez déçu sur ce point).
Pour commencer, il vous faudra acheter au minimum un paquet de base de l'un des six clans en présence, plus quelques recharges. Pour ma part, je préconise plutôt d'acheter deux paquets de clans « compatibles » (voir plus loin). Vous aurez également besoin d'un dé 6 et – par joueur – d'autres dés pour différents marqueurs (choisissez des dés 20 de couleurs différentes). Ensuite, plongez-vous dans le livret de règles, avec de l'aspirine à portée de main. Ce n'est pas tant que le jeu soit très compliqué (il l'est bien moins que *Middle Earth*), mais il emploie des termes alambiqués pour chaque action. Ainsi, le House Interval est votre tour, les rites d'Intrigue sont des votes. Pas de quoi fouetter un chat, mais de quoi ne plus y retrouver ses petits. Le mieux : laissez un joueur se fader le plus gros du travail, et qu'il apprenne ensuite aux autres (ou alors téléchargez les Quick Start Rules réalisés par un fan, sur le site Internet www.geocities.com/Area51/Rampart/1937/rules.htm). Dernier petit détail avant de commencer, d'après le livret de règles, vous devez personnaliser votre clan avant le début de partie ; mais le prix de l'épice – qui fait partie de cette opération – n'est connu que quand vous savez combien de joueurs vous êtes. Personnalisez donc votre clan après avoir décidé du nombre de participants.
À ce sujet, il semble bien que Dune soit un jeu conçu avant tout pour trois à six joueurs. Pour gagner, il faut obtenir 10 points de faveur et 10 points d'épices, or éliminer votre adversaire par le combat semble facile, mais au final pas si efficace que cela, sauf si vous jouez justement à deux !
Le jeu lui-même consiste à engager des personnalités pour vous représenter (par un jeu d'enchères auquel chacun participe). Ces personnalités essayeront d'obtenir de l'épice sur *Dune* et d'entrer en faveur auprès de l'Assemblée. Suivant leur nature, elles utiliseront le Duel (combat homme à homme), les Batailles (pour s'emparer de territoires), la Diplomatie ou les Intrigues (assassinats et autres actes d'espionnage) et se rendront à la bourse d'échange de l'épice (la CHOAM). Pour cela elles utiliseront, comme dans tous les jeux de cartes, des équipements, capacités spéciales et autres (les Bene Gesserit bénéficiant bien sûr de la Voix et quelques personnages de la Prescience).
Alors *Dune*, un jeu de plus ? Laissons les fans et les joueurs juger lors des prochains mois ! P.R.

**Les adversaires à Dune**

| *Clans* | *Adversaires possibles* |
|---|---|
| Empereur (Corrino) | Atréides |
| Atréides | Harkonnen et Corrino |
| Harkonnen | Atréides et Fremen |
| Guilde spatiale | Bene Gesserit |
| Bene Gesserit | Guilde spatiale |
| Fremen | Harkonnen |

**Ainsi, si vous choisissez les Atréides, vous ne pouvez pas mettre d'Harkonnen et d'impériaux dans votre paquet. Et si vous y rajoutez la Guilde spatiale, vous vous interdisez les Bene Gesserit.**












### *La combinaison du mois*

**Affreux** (*Tempête*, Rare)
+ **Fouet de feu** (*Aquilon*, Courante)
Le Fouet de feu est une carte éminemment pratique puisqu'elle permet non seulement d'infliger des blessures à une cible, mais aussi de faire que ces blessures soient infligées par la créature enchantée, déclenchant ainsi tous les effets secondaires.
On avait déjà utilisé cette possibilité avec les Spectres hypnotiseurs.
Avec cette combinaison, chaque Affreux oblige votre adversaire à se défausser à grande vitesse. Notez que si votre main ne vous convient pas, vous pouvez aussi la recycler en recevant une blessure.
Pour faire un paquet autour de cette combinaison, vous pouvez utiliser un Autel de la Démence et des grosses créatures (Boule fulgurante en rouge, Élemental de brouillard en bleu…). À chaque fois que les créatures iront au cimetière, sacrifiez-les avant à l'Autel et faites se défausser alors l'adversaire.
C'est ça le deuxième effet affreux, affreux, affreux !

**Double page présentée par Pierre Rosenthal**




# Demonworld

## Touti rikiki, maousse costo

Déboulant sur un créneau – les jeux de batailles fantastiques avec figurines – largement dominé par *Warhammer*, *Demonworld* sera-t-il le premier petit poucet à faire trembler l'ogre Games Workshop ?

## Les belles histoires d'oncle Casus

Si l'on remonte à l'origine du jeu de rôle, on trouve un jeu de batailles fantastiques que Gary Gygax et ses petits camarades ont tellement transformé qu'il a donné naissance à *Donjons & Dragons**. Et par un mouvement de balancier somme toute très logique, quelques éditeurs ont été tenté par le retour aux sources : des batailles homériques mettant en scène des armées entières de figurines.

Leader incontesté de ce domaine, *Warhammer – le jeu des batailles fantastiques* étouffa les uns après les autres tous ses malheureux concurrents. Qui, à part quelques fidèles lecteurs de *Casus Belli* et une poignée de joueurs fanatiques, se souvient encore de *Fantasy Warlord*, *Battlesystem*, *Bladestorm* ou même de *Fantasy Warriors* ?

Aujourd'hui, *Demonworld* relève le défi.

## Maousse costo

Certes, *Demonworld* n'est pas un jeu bon marché, mais le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on n'est pas déçu lorsque l'on ouvre cette grosse boîte. Vos petits doigts fébriles y découvriront :

- Un livret de règles de 128 pages. Hélas en noir et blanc et avec une mise en page qui aurait pu être plus aérée, ces règles sont néanmoins bien rédigées. Et l'impression des principes essentiels en caractères gras facilite les recherches éventuelles en cours de partie.
- Trois planches de pions en couleurs, représentant des unités orques et humaines (cela permet de commencer à jouer sans acheter trois tonnes de figurines).
- Quatre belles cartes recouvertes d'hexagones. Un choix judicieux, car peu de joueurs ont le temps et la place de se construire une table de jeu en 3D. De plus, les unités se déplacent plus facilement, sans mètre ruban ni contestation possible de l'adversaire.
- Deux unités complètes de figurines en plomb (gardes orques et berserkers de l'Empire), plus quelques héros supplémentaires.
- Des cartes de recrutement d'unités pour les orques et les humains. Une bonne idée que ces cartes sur lesquelles sont résumées caractéristiques et composition de chaque unité. En effet, plus besoin de listes d'armées à recopier, puisque chaque joueur aura sous la main toutes les données chiffrées correspondant à ses figurines.
- De nombreuses aides de jeu, des jetons couleurs et autres marqueurs, et une fiche présentant un résumé des règles complètes.

Bref, largement de quoi préparer une bonne petite baston juste après avoir lu les 36 pages contenant les règles de base.

* Les lecteurs curieux se reporteront au CB 108 où toute l'histoire de TSR est contée.

## Touti rikiki

Au niveau des figurines, ce qui surprend le plus, c'est le changement d'échelle : alors que Games Workshop propose pour *Warhammer* des figurines bodybuildées, qui ont depuis longtemps dépassé la taille standard de 25 mm (elles font plutôt entre 28 et 30 mm), voilà que l'on découvre dans *Demonworld* des figurines en 15 mm.

Dans un premier temps, la comparaison n'est guère flatteuse, et c'est peu pratique pour ceux qui voudraient essayer cette nouvelle règle tout en gardant leurs anciennes figurines. Pourtant, cette échelle recèle de nombreux avantages. Tout d'abord, les figurines sont plus proches de 18 que de 15 mm, et d'une gravure de très bonne qualité, avec une mention spéciale pour les orques et les armes spéciales. Une peinture soignée est donc possible, et presque aussi facilement qu'avec des figurines de plus grande taille (à condition d'acheter un ou deux pinceaux plus fins). Enfin, l'argument financier n'est pas négligeable : plus petit = moins cher. Une unité complète de 30 à 40 figurines ne coûte que 140 F, soit l'équivalent de 16 figurines en plastique pour *Warhammer*. Et les économies sont encore plus importantes pour les grosses pièces : dragons, canons ou chariots de guerre, tous vendus à moins de 100 F !

La dimension du jeu s'en trouve changée, puisqu'on peut aligner de plus grosses armées.

## Un système clair

L'un des points forts du système de jeu de *Demonworld* est la simultanéité de la plupart des phases, ce qui rend le jeu très réaliste. Revue en détail de la séquence de jeu :

1 – **Phase d'ordre**. Chaque joueur pose devant chacune de ses unités un pion d'ordre pour le tour : Faire mouvement, Harceler, Charger, ou Tenir sa position. Les pions sont posés face cachée et révélés en même temps.

2 – **Première phase de tir**. Toutes les unités ayant l'ordre de Harceler peuvent tirer. Les tirs des deux joueurs sont résolus de façon simultanée.

3 – **Phase de mouvement**. Les joueurs déplacent leurs unités et peuvent les faire manœuvrer. Cette phase n'est pas simultanée, mais dépend de l'ordre donné aux unités. Se

**L'AVIS DU CRITIK**

*J'apprécie*

L'intérêt des règles ; la grande richesse des possibilités tactiques ; le prix et la gravure de la gamme de figurines ; que l'on puisse enfin jouer à autre chose qu'à *Warhammer*.

*Je regrette*

La présentation un peu austère des règles ; le background très léger ; la taille des figurines qui ne permet pas de réutiliser ses anciennes armées.

déplacent d'abord les unités dotées de l'ordre Faire mouvement, puis Harceler, puis Charger et enfin Tenir (ces dernières pouvant juste effectuer des manœuvres).
Les règles de mouvement constituent à mon avis une raison suffisante pour acheter *Demonworld*. Elles lui confèrent effectivement une richesse tactique jamais égalée. De plus, les cartes hexagonées permettent d'éviter calculs et mesures. Bien sûr, cela se paye en complexité, surtout avec les règles avancées, mais le jeu en vaut vraiment la chandelle.
4 – **Seconde phase de tir**. Toutes les unités ayant l'ordre de Tenir peuvent tirer. Les tirs des deux joueurs sont résolus de façon simultanée.
5 – **Phase de corps à corps**. Toutes les unités en contact avec des unités ennemies peuvent combattre. Les combats sont résolus de façon séquentielle : frappent en premier les unités dotées de la meilleure initiative, modifiée par l'ordre attribué à l'unité et son armement.




## Loué soit le d20

Pour régler les combats et les tirs, tout joueur de *Warhammer* qui se respecte se doit de posséder une bonne cinquantaine de dés à 6 faces qu'il doit lancer très souvent durant la partie. Il faut en effet déterminer si l'adversaire a été touché, puis blessé, avant que ce dernier ne tente un jet de sauvegarde. A la fin de la bataille, de violents maux de tête menacent les joueurs.
Sur ce point, *Demonworld* pourrait être remboursé par la Sécu tant son système est simple. En effet, il suffit de jeter un dé à 20 faces et d'appliquer un certain nombre de modificateurs positifs ou négatifs. Si le résultat après modification est supérieur ou égal à 20, l'unité cible perd un point de vie, ce qui pour la plupart d'entre elles signifie leur disparition immédiate de la table de jeu.

## Et pour les plus exigeants...

La séquence de jeu décrite plus haut correspond aux règles de base. Les joueurs expérimentés ou passionnés trouveront en effet plus de 80 pages de règles avancées et optionnelles. Elles permettront d'affiner la simulation, mais parfois au prix de parties plus longues et plus compliquées.
Au niveau de la séquence de jeu, on peut rajouter une phase de magie (simple et efficace, elle ne déséquilibrera pas trop le jeu), et les tests de moral, qui s'effectuent en fin des phases de tir et de corps à corps.
De plus toutes les phases s'étoffent, principalement les mouvements et les manœuvres, qui prévoient des types d'organisation des unités vraiment très variés : formation en carré, en coin, en tirailleur, et enfin la horde, formation réservée aux monstres les plus stupides.
Les troupes ne sont pas oubliées, car si la règle de base ne permet que de gérer de simples unités, les règles avancées et optionnelles vous offrent une variété de troupes beaucoup plus grande : vous pourrez rajouter à votre armée leaders, musiciens, porte-drapeaux et commandants, sans oublier magiciens, géants, dragons, chars de guerre et autres canons.
Enfin, cerise sur le gâteau, les auteurs ont même pensé aux joueurs facétieux qui auront la possibilité de mettre le feu au terrain à l'aide de flèches enflammées, projectiles incendiaires ou dragons pyromanes. Option originale, surtout si votre adversaire compte jouer avec sa magnifique armée d'elfes des forêts !

## À l'ouest, rien de nouveau

C'est là l'une des principales faiblesses du jeu. Dans la boîte de base, seules quelques pages au début du livret de règles pourront vous renseigner sur le monde. On y apprend que l'Empire humain sur le déclin est menacé par les seigneurs des Glaces d'Isthak, à la tête d'armées de démons et de morts-vivants. Il existe aussi des nains farouches, des orques verts et des elfes fâchés avec tout le monde. Les auteurs n'ont certainement pas attrapé le cancer du bulbe en inventant une histoire aussi originale.
Cela dit, cette toile de fond plutôt légère devrait s'étoffer avec la parution des livrets d'armées dont le calendrier de sortie est assez ambitieux : Empire et orques pour décembre, elfes pour janvier, nains pour mars et Isthak pour le mois de mai. Et rien ne vous empêche de remplacer ce background très classique par celui de votre jeu de rôle médiéval-fantastique favori.

**FICHE TECHNIQUE**
- *Éditeur* : Asmodée Éditions sous licence Hobby Products (éditeur allemand).
- *Traduction* : a été réalisée par Croc (grand pousseur de figurines devant l'Éternel).
- *Matériel* : un livret de règles de 128 pages ; 78 figurines en plomb ; 4 cartes en couleur ; 3 planches de pions en couleurs ; 1d20 et 1d6 ; et des tas d'aides de jeu en couleur.
- *Nombre de joueurs* : 2 et plus.
- *Prix* : environ 400 F.

## Alors, on craque ?

Franchement, si vous n'avez jamais goûté aux plaisirs des jeux de batailles fantastiques, c'est le moment de faire des infidélités au jeu de rôle. *Demonworld* a peu de défauts et des qualités vraiment intéressantes : simultanéité de presque toutes les phases de jeu, grande latitude de choix dans les manœuvres et mouvements divers sur le champ de bataille, simplicité de la résolution des combats et réalisme des règles. Enfin, le prix des figurines permet de jouer avec de belles et grandes troupes sans risquer de plonger pour banqueroute ou braquage.



Si par contre, vous êtes déjà joueur de *Warhammer*, il faut savoir que vous devrez, à cause du changement d'échelle, recommencer vos armées à zéro. Plutôt rude pour le porte-monnaie, mais faites-vous au moins prêter les règles par un copain, ne serait-ce que pour y piquer quelques bonnes idées. Avec un background plus conséquent et un choix de figurines plus important, *Demonworld* devrait d'ici quelques mois s'affirmer comme étant la première alternative sérieuse à *Warhammer* depuis très longtemps.

**François Décamp**

# & compagnie

***La rubrique des jeux autres***

# Gorkamorka

## *Deux kilos de poésie dans un monde de brutes*




**Gorkamorka** ***est un jeu édité en anglais par Games Workshop. Prix : 490 F.***

Imaginez, aux confins de l'univers connu, un monde dévasté peuplé d'orks dont la principale activité est la discussion politico-philosophico-religieuse... Et pour convaincre un ork, on n'a jamais rien fait de mieux que de lui foutre sur la gueule, c'est connu ! *Gorkamorka*, c'est un jeu Games Workshop, dans l'univers Games Workshop, avec des règles... Games Workshop ! A mi-chemin de *Warhammer 40K* et de *Necromunda*, on y découvre une facette méconnue de la galaxie GW : les orks, ça aime la mécanique, la baston et la rigolade. Toujours aussi fouillé côté background, *Gorkamorka* se distingue pourtant de ses prédécesseurs par le ton particulièrement humoristique des descriptions et des règles de jeu. GW ne nous avait pas habitués à ça (les règles de *Necromunda*, fort bonnes au demeurant, sont plutôt tristounettes de ce point de vue) et c'est bien. Or donc, les orks passent la plus grande partie de leur temps à taper sur leurs congénères. Pour cela, ils se regroupent en bandes, armés jusqu'aux dents et roulant à bord de véhicules façon *Mad Max* (rappelez-vous la horde autour de la raffinerie, c'est exactement ça !). Les règles de baston appartiennent à la même famille que celles de *Necromunda*, elles fonctionnent bien, on sent le truc rodé, bien huilé.
Pour les véhicules, ça paraît un peu simpliste (ne vous attendez pas à du *Car Wars*, ni même à du *Dark Future*, l'essai non transformé de GW de baston sur route), mais ça marche, ça roule devrais-je dire... Et puis les bandes d'orks progressent en expérience, apprennent de nouvelles compétences et découvrent de nouvelles armes dans les ruines saccagées de leur planète ravagée par le feu du ciel.
Belle boîte, lourde, bien pleine de matos, règles claires et (ça se sent) testées dans leurs plus petits détails.
Pour deux joueurs et plus. Si vous aimez les jeux Games Workshop et la baston (pléonasme ?), vous adorerez...
Et pour finir, ces mots de Jonathan Swift : « Nous avons tout juste assez de religion pour nous haïr, mais pas assez pour nous aimer les uns les autres. » C'est tellement vrai pour les orks de *Gorkamorka*...

A.F.






### A fond sur le champignon

Après le succès des 5e masters de *Formule Dé* lors du week-end de la Toussaint, qui a prouvé que le jeu avait beaucoup d'aficionados, voici six nouveaux circuits, toujours présentés recto verso. N°5 Kyalami, assez technique / n°6 San Marino, très complet ; n°7 Magny-Cours, rapide / n°8 Monza, lui aussi plutôt rapido ; n°9 Estoril, épingle à cheveux et belle ligne droite / n°10 Interlagos, dans le même esprit. S.O.

● Circuits édités par Descartes Editeur, prix : 110 F.

## Confrontation

**Sale nain! Tu vas tâter de ma horde de gobelins!**

Ça doit être la loi des séries. Games Workshop, qui règne sur le monde des jeux de figurines fantastiques avec la main de fer d'un tyran oriental, se retrouve subitement confronté à deux concurrents qui surgissent en même temps: *Demonworld* chez Asmodée Éditions dont on vous parle pp. 84-85 et *Rag'narok*, d'une nouvelle société française, Rackham (oui, comme le Rouge).

*Rag'narok*, un gros jeu pour mettre face à face plein d'armées exotiques, ne sortira qu'en avril prochain. En attendant, Rackham propose déjà la gamme de figurines en plomb 25 mm qui va avec. Elles sont originales, leur gravure est vraiment très réussie, et on nous les promet à des prix nettement inférieurs à ceux de Games Workshop. Pour ne pas les laisser sortir toute seules, Rackham se fend d'un petit jeu de découverte et d'escarmouche: *Confrontation*.

Le principe de *Confrontation* est simple: permettre d'improviser une petite baston avec juste quelques figurines. Dans l'ensemble, les règles sont simples à mettre en place (elles seront reprises dans *Rag'narok*). Les figurines sont définies par des caractéristiques classiques (mouvement, initiative, attaque, courage, etc.) et les actions se résolvent au dé 6. On additionne le résultat du jet de dé au score dans la caractéristique concernée (exemple: le tir pour le combat à distance) et si le résultat est supérieur ou égal à une difficulté donnée (au tir, selon la distance), l'action est réussie.

L'idée est bonne, le jeu prometteur, espérons que *Rag'narok* tiendra toutes ses promesses. S.O.

- *Confrontation* est un wargame fantastique avec figurines édité par Rackham. Exemple de prix: 1 personnage (35 à 45 F), 1 blister de 3 (50 à 55 F), 1 grosse pièce (75 F).




**Un homme-loup et un porte-étendard de chez Rackham.**

## Tempête sur l'Échiquier

**Échec à la routine**

Résumé de l'épisode précédent: Ludodélire, aujourd'hui disparu, a publié, à la fin des années 80, quelques jeux essentiels au concept toujours novateur et fort et à la réalisation fort soignée. *Tempête sur l'Échiquier* fut de ceux-là et aujourd'hui Variantes, une boutique d'échecs, le réédite. Le principe en est simple et chaotiquement réjouissant: au cours d'une partie d'échecs classiques, les adversaires jouent des cartes qui bousculent les règles, la partie, et surtout les joueurs expérimentés, ruinant leurs plans les plus savants. *Tempête* est à peu près le seul moyen pour quelqu'un de médiocre aux échecs de prendre (parfois) une revanche jouissive et rigolarde sur les pros. Quelques cartes parmi d'autres: le Cavalier suicide qui permet de prendre plusieurs pièces adverses, Autodéfense qui élimine la pièce attaquante, etc. Le jeu est tout en couleur, les dessins de Gérard Mathieu sont irrésistibles, et seule la boîte, trop grande et donc éminemment écrasable, justifie d'élever une objection à cette réédition salutaire. S.O.

- *Tempête sur l'Échiquier* est un jeu de cartes pas à collectionner (bien qu'une extension soit prévue) édité par Variantes. Prix: 98 F.




Bruno Faidutti, André Foussat, Serge Olivier & Cie du mois:

## Carabande

**Le mariage de Carom et de Formule Dé**

Ce n'est pas dans votre boutique de jeux habituelle, mais bien chez *Toys' r'Us* que vous avez le plus de chance de trouver ce jeu étonnant. *Carabande* est en effet à *Formule Dé* ce que *Donjons et Catapultes* est à *Warhammer*. Le plateau de jeu n'est pas sans rappeler les circuits de voitures électriques de notre enfance – je sais, j'ai été jeune avant les consoles vidéo, tant pis pour moi. Quant aux pions, ce sont de simples palets de bois. Vous avez déjà compris. Propulsée par une modeste pichenette, votre formule 1 rebondit en douceur sur les glissières de sécurité et se faufile entre les voitures des concurrents.

Les amateurs de *Carom* sont redoutables à ce jeu certes d'une simplicité enfantine, mais néanmoins fort tactique. Et les vrais joueurs ne sont pas oubliés, puisque l'auteur a concocté des règles sur les sorties de route, les collisions et même... les pannes de moteur. B.F.

- *Carabande* est un jeu de société de Jean du Poël, édité par Visions. Prix: environ 280 F.



# Inspirations...

## Universalis

### À ne pas manquer

Je ne sais plus si Roland Wagner vous a parlé, en son temps, de *La liste des 7*. Dans le doute, j'enfonce le clou. Donc, sautez sur *La liste des 7* et sa suite, **Les 6 messies** (tous les deux chez Plon). Nous sommes à la fin du XIXe siècle. Suite à un enchaînement de circonstances parfaitement improbable, un jeune médecin du nom d'Arthur Conan Doyle se retrouve à déjouer un complot contre la reine Victoria puis, quelques années plus tard, à sauver carrément le monde des forces des Ténèbres, incarnées par un prêcheur fou évadé tout droit de l'enfer, avec un détour par le Far West. Ces deux romans forment un mélange jouissif d'intrigues tordues, de personnages attachants, de bonne et belle aventure victorienne... Bref, c'est exactement le genre de chose à toujours avoir sous le coude pour les parties impromptues, que vous jouiez à *L'appel de Cthulhu*, à *Deadlands*, à *Château Falkenstein*... Soit dit en passant, l'auteur, Mark Frost, n'en est pas à son coup d'essai dans le genre «joyeusement tordu». C'est le scénariste de *Twin Peaks*... ce qui est une sacrée référence.

### Vaut le détour

● Tiens, un Brussolo ! D'habitude, je ne suis pas fan de cet auteur, mais j'ai bien aimé **Le château des poisons** (Le Masque). C'est un roman «historique» fortement teinté de polar, avec une infime touche de fantastique par-dessus tout ça. On s'y étripe beaucoup, c'est vite lu, le héros est intéressant, et l'ensemble forme un scénario tout prêt pour n'importe quel jeu médiéval ou méd-fan, pour peu qu'il s'y trouve des seigneurs bornés et violents, des sorcières, des poisons et pas mal de clichés. Ça fait une longue liste de candidats possibles...

● Dans une catégorie très voisine, mais en beaucoup mieux, lisez et relisez **Les Pardaillan**, de Michel Zévaco (Bouquins). Je vous en ai déjà parlé il y a quelques années mais ce n'est pas grave, c'est le genre de maladie qui supporte très bien un petit rappel, et ces trois énormes volumes se trouvent encore sans trop de mal. Les guerres de religion, la Saint-Barthélémy, Henri III, le règne d'Henri IV et son assassinat, les débuts de Louis XIII... Au milieu de ce décor démesuré, le chevalier de Pardaillan traverse massacres, duels et histoires d'amour impossibles avec le sourire, protège les faibles, sauve des troupeaux entiers d'orphelines persécutées, pourfend des hordes de spadassins, gifle le duc de Guise... et mieux vaut s'arrêter là, car la liste de ses exploits occuperait facilement toute la page. Zévaco avait tout compris au roman populaire et, étrangement, toutes ses recettes et ses ficelles sont adaptables telles quelles au jeu de rôle (et plus encore au grandeur-nature ! Il y a là-dedans des personnages et des situations qu'il n'y a plus qu'à «habiller» un peu pour faire d'hallucinants GN diplomatiques). Quant aux aspects techniques de l'affaire... en poussant un peu le système de combat de BaSIC, vous devriez pouvoir vous en tirer.

### Pour les curieux

● **L'univers phénicien** (M. Gras, P. Rouillard, J. Teixidor, Hachette/Pluriel) n'est pas facile à lire. Mais si vous cherchez une culture qui change agréablement du médiéval-fantastique classique, lisez-le. La visite des cités-États phéniciennes a de quoi vous combler. On découvre une épopée inconnue : une colonisation de la Méditerranée, sur fond de rapports tumultueux avec les Hébreux, les Assyriens et les Babyloniens, entre autres. Les Phéniciens et leurs descendants, les Carthaginois, pratiquaient-ils les sacrifices humains ? Historiquement, c'est possible, mais pas certain... mais dramatiquement, l'image des enfants précipités dans la gueule ardente de la statue de fer de Baal est trop horrible pour ne pas être utilisée. Comme tout ce qui concerne l'Antiquité, c'est à la fois une source pour les amateurs de médiéval-fantastique qui ne se soucient guère de la réalité, et pour les meneurs de jeux contemporains qui veulent se faire à peu de frais une culture sur une civilisation disparue et la faire revivre dans un scénario...

● Même si le film n'est pas précisément récent, j'ai trouvé la BO de **Labyrinth** (EMI Records). Elle est raisonnablement longue, et même s'il y a un peu de déchet, elle peut servir à sonoriser une partie. Les chansons de David Bowie se laissent écouter, même si les morceaux instrumentaux sont plus intéressants pour le MJ... Reste à trouver un jeu auquel l'associer. Le choix le plus évident est *Changelin*, mais n'importe quoi avec des lutins ira tout aussi bien.




● Pour finir sur une touche optimiste, procurez-vous **Le Livre des Justes**, de Lucien Lazare (Hachette/Pluriel). C'est un précieux pendant aux histoires «noires» de la Seconde Guerre mondiale qui fleurissent en ce moment. Le sous-titre est plus clair que toutes les paraphrases que l'on pourrait en faire. C'est l'«Histoire du sauvetage des juifs par les non-juifs en France, 1940-1944». Qu'est-ce qui peut pousser quelqu'un, brusquement, à risquer sa vie et celle des siens pour sauver un parfait inconnu ? Et une fois la décision prise, comment faut-il faire ? Ce gros livre est plein d'histoires et d'anecdotes, parfois dramatiques, parfois cocasses. On en sort rassuré sur l'humanité...

**Tristan Lhomme**

## SF & Fantasy

### Réfléchissons un peu

Amis de la complexité, bonjour ! **L'énigme de l'Univers** porte à son paroxysme — provisoire ? — la version moderne de la hard science inventée par Greg Egan, tant dans *La cité des permutants* (CB n° 96) que dans ses nombreuses nouvelles, dont certaines ont été réunies dans le recueil *Axiomatique* (CB n° 109). Dans un XXIe siècle où les progrès des biolotechnologies permettent de choisir son sexe — et pas seulement entre les deux que nous connaissons —, où les sectes pullulent et où certains individus deviennent volontairement autistes, un journaliste est envoyé couvrir un congrès de physiciens où doit être exposée la Théorie du Tout, qui permettra de décrire la totalité de l'Univers à l'aide d'outils mathématiques. Seulement, certaines personnes assurent que le simple fait d'énoncer cette théorie déclencherait un bouleversement sans précédent, qu'elle serait capable d'agir sur la nature elle-même de l'Univers. On l'aura compris, ce roman plutôt ardu résout de manière mécaniste une question métaphysique, et je ne peux que le recommander chaudement à ceux qui ont envie de se prendre la tête un bon coup. Il en vaut la peine. (Robert Laffont «Ailleurs & Demain».)




### Vous avez dit fantastique ?

**Rose Madder**, de Stephen King, est caractéristique de l'évolution récente de cet auteur, chez qui les thèmes sociologiques prennent de plus en plus de place. Ici, le personnage principal est une femme battue qui décide un jour de quitter son brutal époux — lequel se trouve être un flic, ce qui n'arrange rien, bien au contraire. Alors qu'elle s'apprête à recommencer sa vie dans une autre ville, elle est séduite chez un antiquaire par un tableau qui ne va pas tarder à prendre une grande importance pour elle. L'élément fantastique, qui n'arrive qu'assez tard dans le livre, est tout aussi décalé et étonnant que dans, par exemple, *Insomnie*. Un excellent roman, passionnant de bout en bout, où bons et mauvais sentiments abondent. (Albin Michel.)

Après *Rouge flamenco*, Jeanne Faivre d'Arcier signe avec **La déesse écarlate** un bien curieux — et sanglant — roman fantastique où le Panthéon hindouiste fait plutôt

bon ménage avec les vampires. Servie par une écriture dynamique, alternant sobriété et emphase, l'intrigue plutôt classique, qui tire une bonne partie de son intérêt de la richesse du cadre fascinant où elle se déroule, peut servir de base à un scénario pour *Vampire* situé en Inde — un scénario bien allumé, il est vrai. (Pocket « Terreur » n° 9183.)

**La peau de l'orage** réunit quatre romans de Pierre Pelot parus au début des années 70 dans la défunte — et légendaire — collection Angoisse du Fleuve Noir. Il s'agit d'une excellente période pour cet auteur, dont l'écriture efficace est ici au service d'un fantastique subtil et en demi-teintes. Quant à **La nuit sur Terre**, qui date des années 80, c'est un livre d'une noirceur effroyable, que son réalisme (rappelant celui de *L'été en pente douce*) rend plus dur encore. (*La peau de l'orage* : Fleuve Noir « Bibliothèque du Fantastique ». *La nuit sur Terre* : Pocket « Terreur » n° 9171).

### (Science)-fantasy

A plus de quatre-vingts ans, Jack Vance prouve, avec **La mémoire des étoiles**, qu'il est encore tout à fait capable d'écrire des histoires passionnantes et imaginatives. Avec l'âge, sa nonchalance n'a fait que croître, et c'est un regard quelque peu ironique qu'il pose sur les sociétés qu'il décrit — et notamment celle de la planète Gallingale, gouvernée par une fort étrange forme de snobisme. Ce roman léger et distrayant, aux dialogues de comédie, n'est pas sans ménager quelques surprises au lecteur. Le vieux maître s'amuse et nous fait partager son bonheur d'écrire. Ne le manquez pas. Les MJ, quant à eux, y trouveront largement de quoi les inspirer ; le système de la « comporture » en usage sur Gallingale (une sorte de super snobisme déterminant le rang social) est en effet largement détaillé. Le même éditeur vient également de publier **La revanche de Cugel l'Astucieux**, où Michael Shea reprend le personnage créé par Vance. (Rivages « Fantasy ».)




Abraham Merritt est l'un des précurseurs de la fantasy moderne. Le premier tome de ses **Œuvres complètes** propose quatre de ses romans, quatre classiques de la première moitié du siècle, parmi lesquels l'ébouriffant *La nef d'Ishtar*, son meilleur roman, où il emploie astucieusement la mythologie babylonienne. (Lefranc « Volumes ».)

**Mémoire vagabonde**, de Laurent Koetzler, est un bien curieux livre de fantasy baignant dans une ambiance vénitienne et libertine, avec pour héros un écrivain dont l'existence et les œuvres ont tendance à se confondre. Un premier roman original, un auteur à suivre. (Mnémos « Légendaire » n° 24.)

### Le périodique du mois

Je vous signalerai désormais dans chaque numéro un périodique (revue, magazine ou fanzine). **Odyssées**, de format A4, appartient à cette dernière catégorie. Essentiellement composé de nouvelles, son n° 2 comprend également des critiques, une filmographie de Clive Barker et, surtout, un intéressant entretien avec Mathieu Gaborit (entre autres coauteur du jeu de rôle Écryme). Ses éditeurs cherchent des auteurs et des illustrateurs amateurs. (25 F c/o Nicolas Cluzeau, 18 boulevard Saint-Marcel, 75005 Paris.)

**Roland C. Wagner**




## Danse avec les loups-garous

Vous étiez déjà au courant, mais les vampires, sorciers de tout poil et autres morts-vivants, ont fait leur apparition dans l'ouest lointain, celui des cow-boys et des Indiens chers à nos cours d'école. Bien loin de l'univers manichéen de John Ford, Sergio Leone et John Wayne, mon chouchou du mois, *Même pas mort !* est le premier épisode de la série **Dead Hunter**, signée Tacito (chez Zenda). Certes, vous y retrouverez des Peaux-rouges, des chevauchées dans le désert, des desperados et des chasseurs de primes, mais le bon, la brute et le truand n'y sont pas ceux que vous croyez.
Si vous avez l'intention d'entamer une campagne sur ce fantastique jeu de rôle qu'est *Deadlands* (voir CB 102*), tout ce que vous rêvez de savoir sur l'ouest sauvage et ectoplasmique est là, à portée de pistolet. Les héros, les PNJ, le scénario lui-même, tout est bon, utilisable, détaillé et prêt à l'emploi. On peut presque imaginer, tant les deux mondes sont proches (celui de la BD et celui du jeu de rôle), que la coïncidence n'est pas fortuite, que si le scénario de l'un est exploitable à ce point avec l'autre, c'est que l'auteur, Tacito, est un fan de ces jeux infâmes que nous apprécions tant...




### Temps et espace

Bourgeon et Lacroix reviennent, avec le tome 2 du *Cycle de Cyann* : **Six saisons sur ilO** (Casterman). Avec Cyann, Nacara et l'équipage du vaisseau interplanétaire *Simari-IO*, vous découvrirez la lointaine ilO, sa faune, sa flore et ses surprises... Au fil des pages, Bourgeon tresse un environnement graphique exceptionnel, un univers de détails d'une cohérence remarquable. Mais indépendamment du scénario, certes passionnant et parfois surprenant, le vrai grand cadeau des auteurs, c'est une encyclopédie intitulée **La clé des confins, d'Olh à ilO et au-delà**, toujours chez Casterman. Fondé sur le récit d'un des personnages secondaires de l'histoire, le Vê, cet album-guide est une mine de renseignements sur Olh et ilO. Tout y est détaillé, l'architecture, les costumes, les véhicules terrestres, aériens et interplanétaires, la cartographie des deux planètes ainsi qu'un mode de transport très spécifique qui est (entre autres...) l'une des clés du *Cycle de Cyann*. C'est une source d'inspiration et de renseignements inépuisable pour les meneurs de jeu qui créent leurs mondes et leurs aventures. Tout se tient, tout est cohérent, c'est une belle réussite, pour tous les jeux à tendance SF !




Autres voyageurs que ceux d'Andreas, dans *Ailleurs*, tome 1 de la série **Arq**, (Delcourt), qui s'annonce fertile en émotions. Plusieurs personnages sont en action, quelque part sur Terre, et ils sont soudain entraînés, pour une raison indéterminée, par delà l'espace et le temps sur la planète Arq. En plus de l'histoire, due à l'imaginaire hors du commun d'Andreas, l'album dévoile le mode de vie et les habitations de plusieurs tribus vivant sur Arq, et tout est utilisable dans vos jeux favoris, qu'il s'agisse de SF pure et dure ou de méd-fan d'exploration façon *Guildes*.

### Plus tard, peut-être

Pour les X-philes que vous êtes, le thème de la conspiration est familier. C'est exactement de cela dont il est question dans **Le lièvre de Mars**, de Cothias et Parras (Glénat). Le tome 5 de la série lève un tout petit coin du voile qui entoure la triste vie de cet homme qui croit avoir vécu et travaillé sur Mars pendant des années, avant d'être renvoyé sur Terre. Bien entendu, personne ne peut prouver ses dires, même pas lui...

Les fans de cyberpunk se retrouveront dans les méandres de **Nash** (T2, *À l'est d'Eden*), de Pécau et Damour (Delcourt). Mégacorps et coups tordus, enlèvement et poursuites infernales, tous les ingrédients sont réunis pour qu'un bon MJ (*CyberAge*, *Shadowrun* ou autres) en tire une aventure haletante (Pécau, il n'aurait pas écrit des jeux de rôle ce gars-là ?).

Adaptable avec *BaSIC* (ou pourquoi pas *INS/MV*), le tome 2 de **Sha**, *Soul Wound*, par Mills et Ledroit (Soleil), est encore tout frais dans les bacs. C'est une histoire de réincarnation (anges ? démons ? sorcières ?) dans un monde de cyberpunk proche. Là aussi, des mégacorps ont la maîtrise du monde, mais derrière elles se cachent des entités en guerre perpétuelle, au moins depuis le Moyen Âge. Très spécial et graphique.

### Séries méd-fan ou autres

Dans *Le frisson de l'Haruspice*, dernier tome de **Lanfeust de Troy** (Arleston et Tarquin ; Soleil), on retrouve avec plaisir la magie du monde de Troy, dont chaque habitant détient une parcelle, et c'est toujours aussi inventif et distrayant. **Thorgal** est de retour. Dans *La cage* (Rosinski et Van Hamme ; Le lombard) il retrouve la mémoire et revient parmi les siens, mais il semble qu'Aaricia, pour des raisons très personnelles, ait du mal à le reconnaître.

Au chapitre réédition, je veux signaler celle, en version intégrale noir & blanc et petit format, d'une série post-apo que j'avais bien aimée, **Rails** (Chauvel et Simon ; Delcourt). Elle se déroule sur une terre glacée où seuls les trains permettent de vivre et circuler. Histoire de monde fermé, et de propagande, avec quelques beaux PNJ intemporels.

**André Foussat**

* Pour la version française, lire notre critique dans le prochain numéro.

# Ça bouge !

Ça bouge ! est la page consacrée aux initiatives diverses, sites web, expos, boutiques, bref à ceux qui se remuent sur la planète JdR, ainsi qu'au courrier des lecteurs (quand il arrive à s'y faire une place...).

## Debriefing

### 5e masters de Formule Dé

Asnières, 1er novembre 97. Grand retour du célèbre et international masters de Formule Dé, pour la première fois sous la casquette et le drapeau à damier de l'écurie Descartes. Plus de 150 pilotes déchaînés, dont – nouveauté remarquée – 20 « têtes de série », se sont élancés pour deux jours acharnés de compét'. L'ambiance, aussi électrique que les autres années, était renforcée par une quinzaine de tables où l'on jouait aux autres jeux de plateau de la gamme Eurogames (*Méditerranée*, *Condottiere*, *Les colons de Katäne*...). Deux journées comme on les aime, épuisantes !



Au départ, plus de 150 pilotes ; à la fin, il ne doit en rester que 3 (sur le podium).

**Les vainqueurs :** 1er : Bruno Grimonprez ; 2e : Frédéric Durand ; 3e : Sébastien Gougeon. **Écuries :** 1re : Jack Daniels ; 2e : Firenze ; 3e : Claude Bernard.

André Foussat

### Le Monde du Jeu

Clair, sympa, convivial, contrasté, vivant, Le Monde du jeu est né, le dernier week-end d'octobre. Jusqu'à présent, le seul Salon d'importance nationale dans le domaine des jeux de simulation était celui couplé au Salon de la maquette. Trop cher et trop « froid », il est loin de satisfaire tout le monde. C'est pourquoi ce nouveau Salon, plus modeste mais spécifiquement consacré aux jeux que nous aimons, était attendu avec curiosité et, aussi, une certaine appréhension : le succès serait-il au rendez-vous ? Il l'a été ! Trois jours durant, dans un vaste hall qui abrite d'habitude un musée de l'automobile (wow, les modèles des années 20 ! Faudra revenir...), les visiteurs sont venus nombreux découvrir – ou retrouver – les différentes branches du grand arbre des jeux de simulation : jeux de rôle bien sûr, mais aussi jeux de plateau, wargames avec ou sans figurines, jeux de cartes, jeux informatiques, etc. Les éditeurs et les revues les plus dynamiques étaient présents (Siroz, Wizards of the Coast, *Casus*...) et de nombreuses associations ont animé des démonstrations de toutes sortes : des jeux récents ou presque oubliés (*Whog Shrog*, *Animonde*...), des mises en scène de combats façon grandeur-nature, etc. Entre deux passes d'armes en mousse et quelques jets de dés, on pouvait aussi découvrir l'évolution des jeux de simulation sur ordinateur, faire une partie de *Demonworld* en compagnie de Croc, ou encore participer à un débat sur les difficultés de communication vers l'extérieur que rencontre notre petit milieu. En somme, voilà un Salon où l'on pouvait rencontrer des joueurs, parler de jeux et bien sûr jouer. Que demander de plus ? Sans doute plus de participants, chez les professionnels (on a remarqué quelques absences) comme parmi le public. Ce sera certainement pour 98.

Serge Olivier

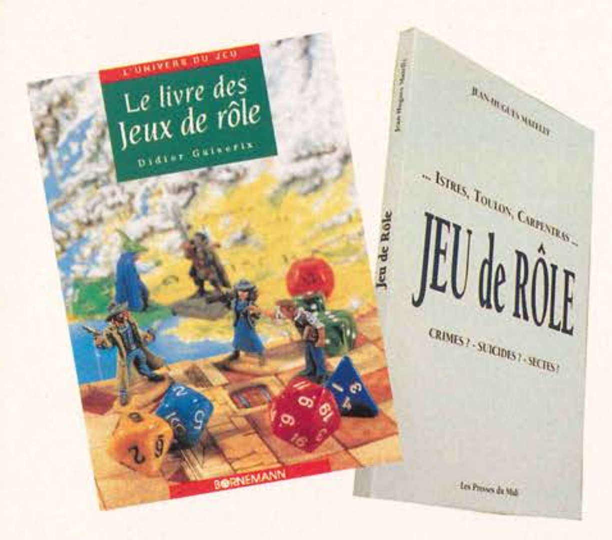


Monde du jeu : plus de 5000 visiteurs en 3 jours.

## 500 000 rôlistes

### Défense et illustration du jeu de rôle

Le gros problème de tout rôliste a longtemps été, quand il s'agissait d'expliquer – voire de justifier – sa passion, l'absence d'ouvrages de référence sur le sujet. Depuis celui de Gildas Sagot, il y a plus de dix ans[1], aucun livre sur le jeu de rôle n'était paru en France. Aujourd'hui, en l'espace de trois mois, viennent de paraître deux études qui sont non seulement excellentes, mais ont le bon goût d'être complémentaires. Commençons par **Jeu de rôle... Istres, Toulon, Carpentras... Crimes ? Suicides ? Sectes ?** de Jean-Hugues Matelly que nous vous avons déjà présenté brièvement dans CB n° 109. Le lieutenant de gendarmerie Matelly, rôliste de la première heure, a eu l'occasion d'enquêter à Carpentras, ce qui lui a permis de rassembler méthodiquement des faits concernant le JdR et les « affaires » auxquelles il est abusivement associé par certains médias peu scrupuleux. Jean-Hugues Matelly reprend point par point toutes les accusations portées contre le JdR et, à l'aide d'un vaste travail de définition et de réflexion à portée tant sociologique que psychologique et criminologique, démontre que tous ces arguments ne résistent pas à une analyse approfondie. Très documenté, bourré de références et sous-tendu par une réflexion forte mais mesurée, *Jeu de rôle*... est l'ouvrage à lire pour asseoir une argumentation en faveur du JdR, ou à faire lire à des responsables (conseiller municipal, directeur d'école, etc.) qui voient ce loisir d'un mauvais œil.
Didier Guiserix, rédac chef de *Casus Belli* et auteur du **Livre des jeux de rôle**, a choisi une autre optique, plus tout public. Là où le texte de Matelly est très technique, parfois aride, celui de Guiserix est plus didactique et facile d'accès, d'autant plus qu'il est illustré par des dessins humoristiques de Rolland Barthélémy. *Le livre des jeux de rôle* s'attache aussi à explorer des domaines volontairement exclus de l'étude de Matelly : l'histoire du jeu, de sa naissance avec *Donjons & Dragons* à ses développements les plus récents, comment le pratiquer tant du point de vue de l'investissement dans un rôle que de celui de la gestion des règles, quel JdR choisir pour débuter, quels sont




les thèmes abordés, comment sont créés les jeux (des chapitres plus destinés aux professionnels : ludothécaires, étudiants en thèse...), etc. En annexe, un imposant dictionnaire recense 200 jeux sur les 700 qui ont vu le jour depuis un certain mois de janvier 1974. Très agréablement écrit[2], *Le livre des jeux de rôle* est une mine de renseignements aussi bien destinée aux néophytes qu'aux joueurs avertis. S'il fait moins « machine de guerre » que l'ouvrage de Matelly, car plus conçu comme une présentation détaillée des JdR que comme une réfutation des arguments anti-JdR, il est le livre parfait à offrir à ses parents ou à des amis pour les rassurer ou leur faire découvrir ce loisir fascinant. Avec ces deux livres, les rôlistes disposent des outils idéaux pour communiquer leur passion et renverser enfin les préjugés négatifs.

Serge Olivier

**1. Gildas Sagot : *Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Gallimard, 1986.**
**2. Alors chef, pour cette augmentation, c'est d'accord ?**

- **Jeu de rôle... Istres, Toulon, Carpentras... Crimes ? Suicides ? Sectes ?** de Jean-Hugues Matelly est édité aux Presses du Midi. ✉ : 121 avenue d'Orient, 83100 Toulon. ✆ : 04 94 16 90 20. Prix : 120 F.
- **Le Livre des jeux de rôle** de Didier Guiserix est édité aux Éditions Bornemann. ✉ : 62 rue Blanche, 75009 Paris. ✆ : 01 42 82 08 16. Prix : 119 F.

## Tous pour un, un pour tous !

Les états généraux du jeu de rôle sont un projet destiné à faire avancer les choses de manière significative dans notre milieu. Car avant d'accuser certains médias de diffuser une mauvaise image du jeu de rôle, on peut se demander si un manque de dialogue entre joueurs, éditeurs et boutiques n'est pas aussi à l'origine des difficultés que connaît actuellement notre loisir. Ces états généraux ont donc pour but de recenser, regrouper et partager les expériences menées sur le JdR et, surtout, d'aboutir à du concret. Comment ? Un comité d'organisation est en cours de formation, qui comprendra des personnes d'expérience de divers horizons ludiques. A partir de ce mois-ci, des documents et des « formulaires de doléances » seront disponibles, notamment dans les boutiques. Dès janvier, des réunions seront organisées autour de ceux qui, dans les clubs, les associations, ou simples particuliers, désirent jouer un rôle de coordinateurs pour construire la réflexion et remplir ces fameux « formulaires de doléances ». Les discussions pourront porter aussi bien sur les problèmes du jeu de rôle, tant du point de vue de l'image que du point de vue commercial, que sur la nécessité de l'existence d'une fédération, etc. Une fois tout ce travail de préparation centralisé, épluché et synthétisé, une réunion nationale sera organisée pour enclencher des actions concrètes. Pas mal de monde soutient cette initiative, dont *Casus* bien sûr, mais aussi *Backstab*, divers éditeurs, ainsi que des associations, dont la FFJDR et l'AJDR. Ce qu'il manque pour l'instant, c'est de l'argent (on vous proposera de participer en achetant des T-shirts fabriqués exprès), mais surtout des volontaires prêts à donner leurs idées et leur enthousiasme. Alors à vous de jouer. Pour tous contacts : ✉ : Olivier Guillo, 9 allée Denis Papin, 92250 La Garenne Colombes, ✆ : 01 47 85 64 47 ; ou Philippe Blandin, 4 rue de Belfort, 94300 Vincennes.

## Boutiques

- Une nouvelle boutique à **Toulouse**. *L'Astrolabe* est ouverte du lundi au samedi de 10 h à 19 h, vous y trouverez jeux de rôle et jeux de cartes. ✉ : L'Astrolabe, 19 avenue de l'URSS, 31400 Toulouse. ✆ : 05 62 26 13 13.
- Ouverture d'une nouvelle boutique également à **Metz** (ça doit être l'approche de Noël qui les fait bourgeonner comme ça). Son nom : *La Caverne du Gobelin*. Son adresse : 18 bis boulevard Maginot, 57000 Metz.
- Le gérant du magasin *Le Temple du Jeu* à Lyon nous signale qu'il met en vente, pour cause de prise en charge de la gérance d'une nouvelle société, 50 % des parts sociales de la société Le Temple du Jeu, au prix de 70 000 F. L'acquéreur de ces parts aura la priorité pour reprendre la gérance du magasin (d'ici environ six mois).

## *Zine un jour, zine toujours ?*

OK amigos, les fanéditeurs ont moultement protesté suite à la disparition de leur rubrique favorite. Bien. A ce sujet, deux réactions. La première, c'est qu'on aimerait bien savoir si la revue de presse des fanzines intéresse vraiment tout le monde – et là je ne parle pas des fanéditeurs, mais des autres lecteurs, ceux qui ne sont pas atteints de fanzinite aiguë. Bref, écrivez-nous d'ici la fin décembre pour nous dire si vous souhaitez ou non qu'on vous parle des zines. Quant aux fanéditeurs, ils disposent dès maintenant d'une rubrique rien qu'à eux sur le site net de Casus. Il leur suffit de remplir eux-mêmes une fiche descriptive de leur fanzine pour créer ainsi au fur et à mesure une banque de données qui sera bien plus facile à consulter que de feuilleter des vieux Casus. Alors merci qui ? Merci http://www.excelsior.fr/cb/home.html

## Résultats du concours Gorn (CB n°109)

**Les 10 premiers ont gagné chacun 3 albums de la série Gorn + 1 affiche :**

Abellan Amélie, 91860 Épinay-sous-Sénart • Begot Christophe, 75015 Paris • Bresson Pascal, 54000 Nancy • Bricaud Florian, 44450 St-Julien-de-Concelles • Cuvilllier Frédéric, 62000 Arras • Delhomme Cyril, 76240 Bonsecours • Feuillet Antoine, 95170 Deuil-la-Barre • Hyon Nicolas, 35000 Rennes • Jassagne Raphaël, 5310 Waret-la-Chassée (Belgique) • Liardou Bruno, 87620 Sereilhac.

**Les 11[e] au 40[e] ont gagné chacun 2 albums de la série Gorn :**

Bercovici David, 78000 Versailles • Buagaudeau Marthe, 44640 Le Pellerin • Darmont Anne-Gaëlle et Jérôme, 63000 Clermont-Ferrand • Delessert Chantal, 1095 Lutry (Suisse) • Descombes Michel-André, 69700 Givors • Dias Fabrice, 91100 Villabé • Dimoyat Cécile, 63400 Chamalières • Dorel Antoine, 35000 Rennes • Doussaud Laurent, 19230 Beyssac • Fontveille Franck, 42100 Saint-Étienne • François Luc, 95800 Courdimanche • Gesbert Frédéric, 94110 Arcueil • Gesbert Marcel, 44220 Coueron • Giralt Jacques, 75012 Paris • Godart Gilles, 62100 Calais • Herzog Isabelle, 67000 Strasbourg • Jolicord Éric, 77340 Pontault-Combault • Jourdy Paul, 39100 Dole • Kersuzan Cédric, 35760 Saint-Grégoire • Lantin Gaëlle, 54000 Nancy • Lhonneur Pascal, 52000 Chaumont • Masson Alain, 57000 Metz • Masson Simone, 57000 Metz • Pelissier Alexandre, 34000 Montpellier • Petit Alain, 78600 Maisons-Laffitte • Queinnec Cédric, 76600 Le Havre • Rabat Christophe, 56260 Larmor-Plage • Régis Devaux, 69006 Lyon • Stéfanie Julien, 20090 Ajaccio • Sutter Annabelle, 62100 Calais.

**Les 41[e] au 120[e] ont gagné chacun 1 album de la série Gorn :**

Aznar Jean-Marc, 95300 Pontoise • Barberousse Claude, 92120 Montrouge • Barnoff Étienne, 57370 Phalbourg • Beaumont Jean-Michel, 28200 Châteaudun • Bellov Cédric, 03320 Couleuvre • Bernard Stéphan, 29680 Roscoff • Bertout Lionel, 62100 Calais • Blanc Yves, 39800 Poligny • Block Lionel, 44400 Reze • Boizot Nicolas, 21000 Dijon • Boudeele Nicolas, 76430 Saint-Romain-de-Colbosc • Bousser Thomas, 67200 Strasbourg • Bram dit St-Amand Bertrand, 38170 Seyssinet • Breuil Linette, 17560 Bourcefranc • Brochet Olivier, 75015 Paris • Cassier Tristan, 95540 Mery-sur-Oise • Cautela Florent, 94410 St-Maurice • Chapperon Nicolas, 41310 St-Amand-Longpré • Chaudière Guillaume, 31700 Blagnac • Chevaldonné Yves, 75014 Paris • Chiarenza Marc, 75011 Paris • Criscuolo François, 67450 Mundolsheim • Deren Alain, 62118 Fampoux • Deschodt Philippe, 59790 Ronchin • Diquero Guillaume, 92300 Levallois-Perret • Erbland Valérie, 77000 Melun • Farreil Sheila, 62100 Calais • Fastre Daniel, 6224 Wanfercée-Baulet (Belgique) • Fisher Caroline, 68620 Bitschwiller • Fisher Fabien, 67100 Strasbourg • François Thomas, 6900 Marche (Belgique) • Gaillaud Nicolas, 05000 Gap • Gaudy Guilhem, 87200 Saint-Julien • Gerwig Sébastien, 25000 Besançon • Gesbert Stéphane, AL109JL Merts (Angleterre) • Gioscia Boris, 38460 St-Romain-de-Jalionas • Guenot Martial, 59310 Orchies • Guerin Olivier, 76700 St-Laurent-de-Brévedent • Guyard Tiburce, 75015 Paris • Herlming Stéphan, 67000 Strasbourg • Hernandez Jean-Michel, 33920 Civrac-de-Blaye • Kling Julien, 68290 Oberbruck • Kling Stéphanie, 67000 Strasbourg • Lemoine Adrien, 75016 Paris • Libourel Fabien, 12100 Millau • Lonchambon Philippe, 11800 Trebes • Lorillard Pierre-Alain, 21300 Chenôve • Macchia Yannick, 13390 Auriol • Martin Jean-Loup, 38210 Morette • Martin Véronique, 28200 Châteaudun • Masson Geoffrey, 54500 Vandœuvre • Masson Michel, 57000 Metz • Merlotti Samuel, 10510 Maizières • Meunier Céline, 75008 Paris • Monneaux Michaël, 27800 Brionne • Morano Christophe, 75020 Paris • Motz Laurence, 25000 Besançon • Mouhot Étienne, 75014 Paris • Murcia Bruno, 91860 Épinay-sous-Sénart • Murcia Joseph, 91860 Épinay-sous-Sénart • Nigoghossian Laurent, 95250 Beauchamp • Olivier Kuntz, 14000 Caen • Paturau Stéphan, 91170 Viry-Châtillon • Penhouët Sandrine, 29200 Brest • Perret Stéphanie, 1004 Lausanne (Suisse) • Pique Guillaume, 92350 Le Plessis-Robinson • Poulain Dominique, 59800 Lille • Propetto Fabrice, 86500 Montmorillon • Raitzi Gilles, 13090 Aix-en-Provence • Rendu John, 38500 Voiron • Richez Laurent, 62730 Marck • Robin Mathieu, 33160 St-Médard-en-Jalles • Rouxel Gaëtan, 22120 Yffiniac • Schalck Denis, 25000 Besançon • Sery Jeanne, 91860 Épinay-sous-Sénart • Thomazet Guillaume, 69330 Pusignan • Vicard Cédric, 69730 Genay • Vivien Antoine, 34150 Puéchabon • Walliang Emmanuel, 68800 Vieux-Thann • Zimmermann Vincent, 1814 La Tour-de-Peilz (Suisse).

▷

# Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ?
Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.
Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire.
Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

### Arnouville-les-Mantes

**Les Loups de l'Apocalypse**
4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ; tél. : 01 30 93 99 39.
*Horaires* : samedi de 14h30 à 19h ; le soir à partir de 20h30, jusqu'à la fin des parties. *Responsable* : Jean-François Doussain. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche.
*Boutique* : « L'Œuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

### Boulogne-Billancourt

**Ludothèque Yves Kermen**
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt ; tél. : 01 41 41 92 51. *Horaires* : mercredi de 14h à 18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable).
*Responsable* : Fabrice Barboni.
*Boutique* : « Jeux Descartes », 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : 01 43 26 79 83.

### Bruges

**Moorslieb**
Rue Jules Ladoumègue, BP 36, 33522 Bruges Cedex. *Horaires* : le samedi de 14h à 19h. Tél. : 05 56 28 24 32.
*Responsable* : Thierry Pellé ; e-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr.
*Boutique* : « L'Antre des Dragons », 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

### Bruxelles (Belgique)

**Alpha Ludisme ASBL**
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles.
*Horaires* : le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).
*Responsable* : Michel Van Langendonck ; tél. : 00 32 02/5118077.
*Boutique* : « L'enfer du jeu », même adresse.

### Dijon

● **MJC Montchapet, Les Épées de Damoclès**
3 rue de Beaune, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 55 54 65. *Horaires* : samedi de 14h à 4h. *Responsables* : Erwan Retiere et Philippe Azalbert.
*Boutique* : « le Dragonaute », 72 rue Monge, 21000 Dijon, tél. : 03 80 53 12 28.

● **MJC Léo Lagrange, section JdR**
Rue des Prairies, 21800 Quétigny ; tél. : 03 80 46 35 73. *Horaires* : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). *Responsable* : Aubert Bonneau ; tél. : 03 80 46 35 95.
*Boutique* : « Excalibur », 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : 03 80 65 82 99.

### Limoges

**La Compagnie grise**
44 rue R. Péchiéras, 87100 Limoges.
*Horaires* : vendredi à partir de 20h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14h-18h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant.
*Responsables* : Sylvie et Philippe Masson ; tél. : 05 55 37 63 61.
*Boutique* : « La Lune noire », 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

### Le Mans

**Association Mans-Songes**
Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans. *Horaires* : le vendredi soir à partir de 21h et le samedi à partir de 15h ; tél. : 02 43 24 73 85.
*Responsable* : Yann Bruyère ; tél. : 02 43 84 45 10. Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

### Les Ulis

**Lud'Avag**
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis ; tél. : 01 69 07 02 03.
*Horaires* : vendredi à partir de 20h30. *Responsable* : David Le Gall ; tél. : 01 64 46 64 31.
*Boutique* : « Rêve de Licorne », 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay ; tél. : 01 69 28 80 51.

### Montpellier

**Le Dragon des Brumes**
14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier ; tél. : 04 67 06 92 21.
*Horaires* : 7 jours sur 7, 24 heures sur 24. *Responsable* : Nathalie Charasse.
En contact avec l'association de grandeur-nature « Rêves de Salamandre ».

### Montreuil

**Sortilège**
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil ; tél. : 01 42 87 43 12.
*Horaires* : mercredi de 14h à 18h, vendredi de 20h à 24h, samedi de 14h à 24h. *Responsable* : Franck Godefroy ; tél. : 01 48 57 08 78.
*Boutique* : « L'Œuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

### Nancy

**Club Légendes**
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 32 80 52.
*Horaires* : samedi de 14h à 19h et de 21h à 8h. *Responsable* : Jean-Sébastien Lutz ; tél. : 03 83 36 58 10.
*Boutique* : « Excalibur », 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 40 07 44.

### Paris

**Club Loisir Dauphine**
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M° Porte Dauphine) ; tél. : 01 44 05 44 38. *Horaires* : vendredi de 18h à 24h.
*Responsable* : Thomas Osipowicz ; tél. : 01 44 09 99 36.

### Tours

**Hommes & Démons**
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours.
*Horaires* : une semaine sur deux (contacter le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. *Responsable* : Alain Duchamp ; tél. : 02 47 54 37 55.
*Boutique* : « Poker d'as », Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours

# La vie des clubs

## Le Val d'Oise réuni

Les temps sont décidément aux regroupements.
C'est ainsi qu'est née la Compagnie des Rôlistes du Val d'Oise (CeRVO), qui rassemble en son sein six clubs. Son but est de créer un lien entre les nombreux joueurs du département, de favoriser les échanges interclubs (les clubs membres se déplacent les uns chez les autres) et bien entendu de diffuser la bonne parole rôlistique. ✉ : CeRVO, c/o Guillaume Fontaine, 291 rue de Paris, 95150 Taverny.
✆ : 01 34 18 05 22 (Guillaume) ou 01 34 14 16 34 (Olivier).




## Mailing band for Provins

Une malédiction des loups gris vient de s'abattre sur le club Pythagore de Provins dont l'ensemble du fichier mailing a été détruit (et la sauvegarde aussi). En d'autres termes, les responsables du club ne possèdent plus les adresses des rôlistes qui participent habituellement à leurs manifestations régulières (grandeur-nature *Hurlements* de la fête médiévale en juin et rencontres de septembre).
Alors, si vous êtes un des familiers du club (les autres aussi) envoyez un courrier avec une enveloppe timbrée à VOTRE adresse, en précisant quelle(s) manif(s) vous intéresse(nt).
✉ : Club Pythagore, 36 rue de Villecendrier, 77160 Provins.

## Rodenbach grenadine

La vampire mania frappe aussi en Belgique. La preuve en est l'existence d'un fan club international de la Camarilla dont l'activité principale consiste en grandeur-natures d'après les règles de Mind's Eye Theater, mais aussi en soirées et sorties (dans les cimetières ?) à but culturel (doit y avoir plus de Toréador que de Brujah dans le domaine).
A Bruxelles, les sessions se déroulent tous les deuxièmes samedis du mois à la maison des jeunes d'Auderghem, 1980 chaussée de Wavre, 1160 Bruxelles, Belgique.
✉ : Nicolas Villatte, domaine de Bruxelles, rue des Châtaignes 51, 1190 Bruxelles, Belgique.
E-mail : Nivil@dma.be.
Site du domaine de Bruxelles : http://www.mygale.org/10/emphyrio.
Site de la Camarilla Belgique : http://www.mygale.org/06/cambel

## Star Trek : l'aventure continue !

L'Aventure continue est un club d'écriture basé sur les univers des différentes séries *Star Trek*.
Le principe est simple et plutôt rôlistique sur les bords.
Il s'agit de créer un personnage qui évolue parmi l'équipage de l'USS Einstein, le vaisseau du club (époque Next Generation).
Le perso est défini par son nom, sa race, son apparence, ses compétences, son âge, son expérience au sein de la Starfleet, son grade, son poste et sa personnalité.
Ensuite il n'y a plus qu'à écrire ses aventures, en y incorporant – respectueusement – les personnages des autres membres du club. Les différents récits sont compilés dans un (gros) fanzine trimestriel.
✉ : L'Aventure continue, c/o Yvanie Caillé, 10 rue Vital, 75116 Paris.
E-mail : ycaille@pratique.fr ▷




# Anciens numéros & Reliures

*JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; MM : Moyen Métrage ;*
*GE : scénario Grand Écran ; C : Jeu de cartes ;*
*500 000 : 500 000 rôlistes ; Prof. : Profession ;*
*PdF : Portrait de famille ; EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ;*
*PL : Première Ligne ; AdJ : aide de jeu ;*
*JpC : jeu par correspondance ; DA : Destination Aventure.*

## Anciens numéros disponibles

**Numéros 20, 23, 24, 26, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58 à 90.**

**91**- EdF : Nightprowler, Wraith, Necromunda, Il était une fois, Machiavelli. FJ : The 3 Days of Gettysburg, Nach Frankreich, The Last Crusade. Comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère. DA : Pour des descriptions vivantes. AdJ : Causer l'arguche des voleurs, Mad Mage. Sc : Necromunda, L'appel de Cthulhu, Conspirations, AD&D, Cyber Age, Vampire (GE).

**92 (mensuel!)** - EdF : JRTM 2e édition v.f. ; Mondes et Héros. Le Monde des Ténèbres ; L'évolution du JdR. AdJ : Gwôrassic Park ; Maîtrisez les combats épiques ; Adapter les scénarios méd-fan à Simulacres ; Feuille d'aide pour Skills & Powers ; Les déplacements pour Middle-Earth - The Wizards. DA : Je ne suis pas un numéro ! Sc : Nightprowler, Cthulhu, Hawkmoon, AD&D ; Warhammer Batailles. Et nos rubriques habituelles.

**93 (mensuel!)** - Mekton Z, Heavy Gear, Soirée Enquête. Jeux, joueurs & Internet. PdF : Vampire. AdJ : La petite baston dans la prairie (G&M) ; Propriétaires d'une auberge de vos propres mains ; Seven : les sept règles de l'effroi ; des cartes pour Il était une fois... ; conseils pour Space Marine/ Titan Legion. DA : La vie ne commence pas au premier jet de dés. Poster : des décors modulables d'auberge. Sc : Necromunda (figu.), Elric, Warhammer, Nephilim, Château Falkenstein.

**94 (mensuel!)** - Guildes JdR ; Vampire : Dark Ages ; Léviathan (figu). PdF : Loup-garou, Mage, Wraith, Changeling. AdJ : Les cavouineurs ; Le catalogue de l'ogre moderne (G&M) ; Le mémento de l'Investigateur ; L'ordre des chevaliers d'Airain (Simulacres). DA : Enquêtes & prétextes. Interview : J.-M. Ligny ; Miss Wraith et Mister Changeling. Sc : Star Wars, Magna Veritas, Shadowrun, L'appel de Cthulhu, JRTM (MM), AD&D (MM). Et nos rubriques habituelles.

**95 (mensuel!)**. EmpyriuM ; Space Hulk. AdJ : L'œil de Caza ; Le trombinoscope éloquent ; De ce côté du miroir ; Le trombinographe ; Nouveaux profils pour Star Wars (G&M) ; Miss Grubert, cyber psychiatre. DA : Prends ton crayon et ta gomme... Écrivez des scénarios pour Casus. Sc : Guildes, Mutant Chronicles, AD&D-Ravenloft, Rêve de Dragon, AdC (GE) ; Léviathan/Warhammer 40K. C : Netrunner ; Mythos.

**96 (Juillet-août) :** Earthdawn (v.f.), Rolemaster 3e éd., Les Colons de Katane (plato), Warzone (figu). AdJ : Rhadjabán, Bouillabaisse... (G&M), Adapter les scénarios space opera à Simulacres. Cave canem. Int : Jonathan Tweet. Sc : AD&D, Earthdawn, Mage, Empyrium, Star Wars (GE), Space Hulk, WH 40K.

**97 (mensuel).** Changelin, Shaan. PdF : Star Wars. DA : Guide d'achat du 1er jeu. Accessoire : la feuille d'équipement. AdJ : Djarabân ; Les monstres de Djarabân ; Un nouveau Credo (Credo) ; Warhammer/Léviathan : mêmes combats (figu) ; La voie du guerrier (Simulacres). Sc : AdC, Shaan, Nightprowler, Thoan, AD&D (GE).

**98 (mensuel)**. DragonLance 5th Age, Bitume 10 ans, Maharadjah (plato), Mirage (cartes). AdJ : La conspiration : mode d'emploi ; Histoires abominables (G&M) ; Liste des cartes Mirage ; Feuille d'aide au combat et SAN (AdC) ; Le fantastique contemporain (Simulacres) ; Plus on est de fous (Colons de Katäne) ; Godzilla (Manhattan). Créer son club. Int : Greg Stafford. Premier contact avec un scénario (DA). Sc : Shadowrun, Changelin, Guildes, Bitume, AD&D (GE) ; Warhammer Bataille.

**99 (mensuel)**. Hawkmoon NE ; Nephilim 2. Power (plato) ; Flintloque (figu). AdJ : Faire des parchemins ; Galactic Born Killer (G&M) ; Jeunes loups et vieux renards... (DA) ; feuille d'aide à la création pour Nephilim ; Citations de méd-fan ; Les wangas de la marine (Simulacres). JC2 : Guardians ; règle option. pour Le Seigneur des Anneaux : Les sorciers. Sc : Star Wars, Hawkmoon NE, Cthulhu, Pendragon, Vampire (MM), Warhammer (MM).

**100 (mensuel)**. JdR : Vampire : L'âge des Ténèbres ; Le monde de Murphy. Plato : Elixir ; Méditerranée. Cartes : X-Files ; The Sabbat ; Dark Age. Spécial n° 100 : Carte blanche aux dessinateurs ; 200 % subjectif ; Concours G&M. Int : Marc Rein•Hagen. Vade mecum. S : Réseau divin, AD&D, Nephilim, Warhammer.

**101**. Netheril (AD&D) ; Gurps Vampire. Warhammer Batailles fantastiques (figu). Age of Renaissance (plato). Background : L'archipel de Sergalane. Prof : Maître de l'ambiance. Urgences (G&M). Simulacres mis à l'index. Acc : Le mémo du joueur de Star Wars. Sc : Cthulhu, Vampire - L'Âge des ténèbres, Le Réseau divin (5, 6, 7), Gurps médiéval, Shadowrun (GE) ; Warhammer (figu). 500 000 : Jeu de rôle et crime.

**102** - Polaris ; Monde des Ténèbres : France ; Deadlands, In Nomine. Meurtre à l'abbaye (plato) ; Inferno (figu). Int : L'équipe de Guildes. Prof : Personnage en clair-obscur. AdJ : Le hangar de Marty F. Manifeste pour le 10e art. La liste bilingue pour Visions/Magic. Sc : AD&D, Kult, Elric, Cyberpunk, Magna Veritas (MM), Réseau divin (MM) ; Warhammer (figu).

**103** - Imago, L'Unirêve, Ars Magica 4th E., Chivalry & Sorcery 3rd E. PdF : Warhammer Batailles fantastiques. Wargame : Alexandria 1801 ; La bataille de Friedland ; Waterloo. Back. : Le collège des Cendres. Prof. : Motivations à Cthulhu. 500 000 rôlistes : la presse positive. Sc. : Polaris ; JRTM ; AD&D ; Conspirations ; Star Wars (GE).

**104** - Conspiracy X, Trolls, Delta Green. The Shoah. PdF : Birthright. Int : Mike Pondsmith. AdJ : Bâtisseurs de temples (+ poster) ; Apprentissage draconic pour Rêve de Dragon ; Gwô et Millord. Corpus Delicti. Sc : Earthdawn, Vampire, Rêve de Dragon, Conspiracy X, Warhammer batailles (figu).

**105**. Atlantys ; Dark Earth ; Collection Quasar ; Stratego 4 (plato). Vive Le grandeur-nature ! AdJ : L'asile Saint-Gilles (pour AdC). Int : Richard Garfield. Magic rachète AD&D ? Sc : Warhammer, Deadlands, Dark Earth, Nightprowler, Cthulhu, Le Réseau divin (ép. 10, 11, 12).

**106** - Royaumes oubliés ; The Babylon Project ; Cthulhu Live. PdF : JRTM. Int. : Benoît Clerc. AdJ : Les statuettes de Sarayanava ; L'après Endor. L'art du storytelling. Sc : AD&D, Atlantys, Guildes, Le Réseau divin (ép. 13 à 15), Cthulhu (GE).

**107 (juillet - août)**. Nemesis : Les héritiers de Khadesh ; Star Wars 2.5 ; Werewolf : The Wild West ; Dreamlands 4th edition. Cartes : Aquilon ; Middle Earth : The Lidless Eye ; Legend of the Five Rings. La pratique de l'Aventure. Comment créer un jeu de plateau. Background : Kê-Thaarn. The best of suppléments. Kazus Beli, zine parallèle. Sc : Star Wars, JRTM, Elric, Le Réseau divin (fin) ; AD&D/ Basic dans Kê-Thaarn.

**108**. Legend of the Five Rings ; Planescape (v.f.). AdJ : L'Hyperion ; Les disciplines de Vampire. Portal pour Magic. TSR Story. Int : Peter Adkison. Les résultats du sondage 97. Sc : AD&D, Vampire, Raôul, BaSIC/Cthulhu, Rêve de Dragon (GE).

**109**. Blue Planet. PdF : Warhammer JdR. AdJ : Les Vifshorions ; La mort selon Gorn ; 2 MJ aux commandes. Background : Flaelle, la forêt des Elfes du Temps. Int : MultiSim, la fuite en avant ? Sc : L'appel de Cthulhu, Bloodlust, Nephilim, Star Wars, Shadowrun (MM), Warhammer (MM).

**110** - INS/MV 3e éd. ; Shadowrun France. PdF : Cyberpunk v.f. AdJ : Un pour tous, tous pour un ! ; Les Forges de Galgatan ; Ward & Blackmoor, l'agence d'Énigma. Waou : Hawkmoon. Int. : Weiss et Hickman. Ces jeux qui n'auraient jamais dû sortir. Sc. : In Nomine Satanis, BaSIC/ Énigma, Earthdawn, JRTM, AD&D.

## Hors-série Casus Belli

**HS 2 - LAELITH**, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

**HS 3 - MORCEAUX CHOISIS.** Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine..., Squad Leader, Cry Havoc.

**HS 4 - GRANDEUR NATURE**. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Fabriquer ses costumes, ses armes - Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

**HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS.** Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

**HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE.** First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune -Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview : A. Adler. JeE : La bataille de Marengo.

**HS 8 - SCÉNARIOS.** Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

**HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE.** JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et JpC. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

**HS 10 - SIMULACRES.** Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

**HS 11 - SANGDRAGON.** Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

**HS 12 - SPÉCIAL VACANCES**. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

**HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU.** Jeux de plateau : Civilisation, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes : Jyhad, Magic, Spellfire, les autre jeux de cartes. Wargames : Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisés, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

**HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume I.** Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

**HS 15 - SPÉCIAL VACANCES**. Sc. : AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie ; liste des scénarios publiés dans CB.

**HS 16 - CYBER AGE**. Jeu de rôle complet pour Simulacres : encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres et de Cyber Age, secrets de Cyber Age, 3 scénarios.

**HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume II.** Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres.

**HS 18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER**. Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français.

**HS 19 - BaSIC, LE JEU DE RÔLE DE BASE.** Tout pour découvrir le jeu de rôle, s'y initier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (méd-fan et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils.

**Et toujours notre HS 19 BaSIC**

## Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli,
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI :
  ______________________soit ______numéros
  au prix unitaire de 32 F franco (Étranger : 37 F).
- Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI aux prix unitaires de :
  - 40 F franco (Étranger : 45 F) : ___HS n°2, ___HS n°3
  - 45 F franco (Étranger : 50 F) : ___HS n°4, ___HS n°6, ___HS n°8, ___HS n°11, ___HS n°12, ___HS n°14, ___HS n°15, ___HS n°16, ___HS n°17___HS n°19
  - 49 F franco (Étranger : 54 F) : ___HS n°7, ___HS n°9, ___HS n°10, ___HS n°13, ___HS n°18
- Je commande ____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).
- Je joins mon règlement de __________F par chèque à l'ordre de Casus Belli.

Nom ______________ Prénom ______________
Adresse ______________________________
Code Postal ________ Ville ______________

RCS PARIS B 572 134 773

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/97, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.




# Calendrier

**Comme vous l'avez certainement déjà découvert pp. 14-15, Casus Belli Jaune qui traite plus particulièrement de l'actualité, paraîtra tous les deux mois. En conséquence, amis organisateurs de tournois, de manifestations, de grandeur-natures et autres événements ludiques, n'oubliez pas de prendre en compte cette nouvelle donne et de nous prévenir suffisamment à l'avance. A partir de maintenant, il n'y aura plus de séance de rattrapage le mois suivant pour les annonces qui nous parviendront en retard. Nous vous indiquons toujours à la fin de cette rubrique les dates de sortie des deux prochains numéros jaunes, ainsi que la date limite de réception des annonces. Ces dernières sont impératives. Tâchez d'y penser. Joyeux noël, bonne année et toute ces sortes de choses.**

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus — pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

## PRÉSENT

**Levallois. 5/6/7 décembre. Dracula fête ses cent ans** cette année (ce qui n'est d'ailleurs pas grand-chose pour un vampire). Ses goules de l'association Vampire Story en profitent pour organiser une grande manifestation avec une expo sur le thème des vampires, des rencontres avec des auteurs, des animations (JdR), un « market place » vampirique. Le vendredi soir il y aura une soirée cinéma et le samedi soir ce sera un bal, euh non, un banquet costumé avec peut-être bien un GN Mascarade.
✉ : Vampire Story, 22 allée Claude Monet, 92300 Levallois-Perret.
✆ : 01 47 57 17 32.
E-mail : slasher@magic.fr

**Paris. 6 décembre.** Le club Warp 19 organise un **tournoi de Magic** homologué, type 2. ✉ : Club Warp 19, 64 rue de Meaux, 75019 Paris.
✆ : 01 42 02 08 08.

**Paris. 6/7 décembre.** L'Association Nationale des Joueurs de Jeux de Stratégie organise à Télécom Paris (XIII[e]) **l'Open Télécom de Diplomatie**, ainsi que des parties de démonstration et d'initiation à Méditerranée et aux Colons de Katäne.
✉ : William Attia, 212 rue de Tolbiac, 75013 Paris.
✆ : 01 45 81 71 09.
E-mail : attia@email.enst.fr

**Montmédy. 5/6/7 décembre.** Les Créateurs d'Univers organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui se déroule dans le monde de Hârn (excellents suppléments JdR de Columbia Games). Intrigue, diplomatie et baston seront les moteurs de ce jeu qui se déroulera en la citadelle de Montmédy.
✉ : Les Créateurs d'Univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières.
✆ : 03 20 35 72 37.
E-mail : Gascarius@bigfoot.com

**Chenôve. 13/14 décembre.** La Guilde des Lycanthropes organise sa **6[e] convention de jeux de simulation**, à la MJC. Au programme, des tournois de Shadowrun, Berlin XVIII, Bloodlust, Loup-garou (cela s'impose) et Necromunda.
✉ : La Guilde des Lycanthropes, MJC Chenôve, 7 rue de Longvic, 21300 Chenôve.
✆ : 03 80 52 36 86 (Nicolas).

## FUTUR

**Lavaur. 20 décembre.** Comme tous les premiers samedis des vacances scolaires, le Double R (avec un nom comme ça, ça doit être un ranch dont les membres sont tatoués d'un R qui veut dire rôle) organise à Lavaur (30 km de Toulouse) **une après-midi et une soirée** de marquage de bétail, pardon, **de JdR**.
✉ : Jean-Claude Clerc, rue de Strasbourg, 81220 St-Paul Cap de Joux.
✆ : 05 63 70 54 27.
E-mail : damon@easynet.fr

**Paris. 20 décembre.** C'est encore le club Warp 19 qui organise encore un **tournoi de Magic** type 2 homologué.
✉ : Club Warp 19, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ✆ : 01 42 02 08 08.

**Brive. 20/21 décembre.** Le Rôle Principal, club brivois, organise sa **6ᵉ convention de jeux de rôle, de simulation et de cartes**, avec pour fil conducteur le thème du complot (peut-on espérer des parties de Over et On the Edge ?). Le dimanche aura lieu un **tournoi de Magic** type 1.
✉ : Le Rôle Principal, 5 avenue Bourzat, 19100 Brive.
✆ : 05 55 74 24 13 ou 05 53 51 62 89.

**Fourmies. 21 décembre.** Le Sac à Trolls organise un **tournoi de Magic** type 2 qui sera peut-être homologué, mais va savoir Charles, rien n'est moins sûr. Il y aura 7 rondes en système suisse.
✉ : CSC, 17-19 rue des Rouets, 59610 Fourmies. ✆ : 03 27 60 81 81.

**Montluçon. 27 décembre.** Rien de tel pour les fêtes de fin d'année qu'une petite **murder-party**, et justement l'association Sélénium en organise une, style années 30, intitulée *Les Fleurs du Mal* et tirée de Casus. En conséquence, pas d'hésitation !
✉ : Les Quatre As, 62 rue Grande, 03100 Montluçon.
✆ : 04 70 28 29 01 ou 01 47 83 30 16.

**Paris. 27 décembre.** C'est toujours le club Warp 19 qui, déchaîné, organise son troisième **tournoi de Magic** type 2 homologué du mois. On les en félicite.
✉ : Club Warp 19, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ✆ : 01 42 02 08 08.

**Montluçon. 29/30 décembre.** A peine remis de la murder-party du 27, les joueurs de la région de Montluçon vont pouvoir se précipiter à la **2ᵉ nuit Sélénium** où ils joueront à plein de JdR, JdP, etc., avec aussi au programme deux tournois, l'un de Magic et l'autre de Full Metal Planète. Et tout ça grâce à l'assoc Sélénium dont les membres, visiblement, ne partent pas aux sports d'hiver. ✉ : Sélénium, 19 rue de la Presle, 03100 Montluçon. ✆ : 04 70 64 27 48 (Cédric) ou 01 47 83 30 16 (Xavier).

**Tarbes. 14/15 février.** L'association Fébus Avan organise le **9ᵉ masters national des jeux de réflexion avec figurines historiques**. Cela se déroulera à la mairie de Tarbes, sur la règle RAMSES (Règle Antique Médiévale de Stratégie Et de Simulation). En marge du masters, se déroulera le **Défi des Bigerriones** qui permettra à des joueurs de tous niveaux de s'affronter et aussi aux curieux de s'initier puisqu'on leur prêtera des figurines pour l'occasion.
✉ : Fébus Avan, 15 rue du Lac bleu, 65000 Tarbes. ✆ : 05 62 36 71 26 (Philippe) ou 01 45 80 66 54 (Jean-Michel).

**Poitiers. 15/16 mars.** L'association Ordalie organise le **7ᵉ trophée Diane de Poitiers** avec, entre autres bonnes choses, la **coupe de France Cyberpunk** et des tournois de : INS/MV, Star Wars, Vampire, AD&D, Formule Dé, Civilisation et les Colons de Katäne. Avec aussi un concours de peinture de figurines.
✉ : Ordalie, 16 rue St-Pierre le Puellier, 86000 Poitiers. ✆ : 05 49 44 15 59.

**Rennes. 21/22 mars.** L'Auberge de la Bière Noire organise un **grandeur-nature médiéval à tendance diplomatique** dans les environs de Rennes. Le thème ne surprendra personne : la guerre de succession en Bretagne (1345).
✉ : L'Auberge de la Bière Noire, 9 rue Surcouf, 35000 Rennes. ✆ : 02 99 67 16 11 (Laurence) ou 02 99 53 60 01 (Eric).

## CÔTÉ JARDIN

**Suisse. 6 décembre.** Troisième édition de *Père Noël*, un **grandeur-nature** dont je ne sais rien si ce n'est qu'il se déroulera à Lausanne. ✉ : Scare, case postale 113, 1020 Renens 1, Suisse.
✆ : 00 41 (0) 21 635 59 23.
E-mail : reymondax@planet.ch

**Suisse. 21/22 mars.** Les Rêveurs d'Ombre organisent un **grandeur-nature occulte contemporain**, du nom de *Hypnokosmos*, qu'on nous dit situé dans l'univers paranoïaque et kafkaïen (rien que ça !) de Requiem.
On nous demande de préciser que ce GN est interdit aux fœtus de moins de 16 heures. Voilà qui est fait. Radio Casus reprend maintenant le cours normal de ses émissions : les fraises sont mûres et le coq chante ; je répète les fraises...
✉ : Les Rêveurs d'Ombre, c/o Manuel Schmalstieg, rue Basse 22, CH-2502 Bienne, Suisse. ✆ : 00 41 32 323 21 15.
E-mail : ombres@hotmail.com

Prochains numéros de Casus Jaune :
**28 janvier (n° 112)**
**25 mars (n° 113)**

Date limite de réception des annonces de manifestations :
**5 janvier** pour le n° 112,
**2 mars** pour le n° 113.

Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, envoyez-les par le net (e-mail : solivier@francenet.fr) mais ne nous téléphonez pas !
Avis aux annonceurs : soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants : pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.
Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne).

# Petites annonces

## ACHATS

— Ach. **Casus Belli n° 1 à 30 + 41 et Dragon Magazine n° 0 et 1**. Tél. Croquim Jean-Marie, après 19h30, au : 02 32 50 38 03 **(Louviers 27)**.

— Recherche **pour Twilight 2000 scénario Mediterranean Cruise & Pirates of the Vistula**. Tél. Alain après 19h au : 00 32 69 22 65 09.

— Achète **toutes figurines de Blood Bowl première, seconde et troisième édition**. C. Fuzier – 7 Résidence Val Fleuri – **24000 Périgueux**.

— Ach. **divers jeux de rôle, de plateau et wargames**. Pascal au : 01 42 52 25 82.

— Ach. **jeux de plateau et wargames anciens et récents**. René Batlle – 2 impasse du Cerf, Lot du Lac TM2 – **66210 Matemale**. Tél. 04 68 04 47 64.

— Ach. **tous les sup. de Judge Dredd RPG**. Sébastien Rabusseau – 15 rue René Vache, appt 4 – **33400 Talence**.

— Achète **figurines Blood Bowl et le jeu**. Contactez Thomas en soirée au : 01 43 55 11 14.

— Ach. **tout sup. pour INS/MV ainsi que la 2e édition.** Tél. Jérôme après 18h30 au : 01 60 84 58 45.

— Je recherche **des cartes Dragon'Net à acheter**. Contacter Eddy entre 19h et 21h au : 01 46 81 02 23.

— Ach. **boîtes + sup. AD&D : Time of the Dragons + Maztica + Kara-Tur + sup. Oriental Adv. tbe ou be préférés**. Tél. Marc au : 01 49 30 31 44 **(94)**.

— Ch. désespérément **sup. Maléfices n° 1 (Récollets) et sup. Hurlelune 1, 3, 4, 6.** Franck au : 01 34 64 98 65. Salut aux Chroniques de l'I. (98.4 FM).

— Ach. **JdR Toon, écran, Silence on Toon**. Tél. Mr Duchere : 01 39 33 81 79 (répondeur).

— Ach. **scénarios DragonLance à partir DL9 Les Dragons de Guerre**. Dem. Nicolas au : 02 99 40 39 44.

## PARTENAIRES

— **Urgent ! MJ** cherche **PJ sur Château-Thierry et sa région. Possède auto, tb exp. du JdR (10 ans)**. Cédric ou Blaise, après 19h, au : 03 23 70 44 18.

— Cherche **joueurs(ses) ou MJ pour JdR et JdP (Formule Dé, Civilisation, etc.) plus de 20 ans, sur Cherbourg (50)**. Tél. 02 33 43 94 37 (répondeur).

— Joueur **cherche partenaires et club pour Warhammer, Rêve de Dragon, Cthulhu, JdC, wargame sur Saint-Brieuc (22)**. Demander Séb. au : 06 11 91 06 32.

— **MJ/Jo ch.**, région **St-Valérie-en-Caux, joueurs ouverts aimant la féerie (adultes)**. Tél. Jérôme au : 02 35 57 08 12.

— **Petit groupe sympathique ch. joueuses pour AD&D, 18 ans mini.** Tél. Christophe au : 01 42 35 21 96.

## CLUBS

— **Club sur Champigny** ch. **MJ/joueurs funs, + 18 ans. Gros Bills ok**. Vds **fig. Wh.B. : Nains & Bret + fig. 58 Marine**. Tél. Frédéric 01 45 76 05 78.

— **Club Alpha** cherche **joueur(euses) pour JdR le samedi à partie de 14h, 17 ans min**. MJC – 45 allée Aristide Briand – **91100 Corbeil-Essonne.**

## DIVERS

— Cherche **testeurs pour JpC de combats : Gladiatoria**. Écr. à François Dal – BP 20, Anderlecht 2 – **1070 Bruxelles (Belgique)**.

— **Minas Ithil, cité du Cyberspace et BBS des JdR SF&F ! Branchez votre modem pour discussions et aides de jeu** au : 01 43 56 38 78.

— **Je peins vos figurines toutes échelles/époques, échantillon sur demande**. Laurent au : 05 61 87 86 11.

— Ch. **club ou fans de Babylon 5**. Écrire à Galliano Gérald – 47 av. Villeneuve – **93420 Villepinte**.

## ÉCHANGES

— Éch. ou vends **Shadowrun 2 (+ suppléments) INS/MV, Monde de Murphy, pas cher ou ctre autre JdR**. Laisser mes. sur rép. Greg au : 03 85 81 68 84.

— Éch./vds/ach. **cartes SDALD et METD et MEDM**. Franck Jebali – 54 rue de Nantes – **77290 Mitry-Mory**. Tél. 01 64 27 95 92.

— Éch./vds/ach. **cartes Lo5R, Wildstorm**. Contacter Pascal au : 02 38 86 25 49.

— Éch. **cartes Les Sorciers/Dragons.** Éric tél. 04 67 59 34 50.

— Éch. **cartes Jyhad-V : TES Rage Kult Kabal Blood Wars NetRunner Guildes**. Contact : Jérôme Bianquis – 47 rue Voltaire – **01100 Oyonnax**.

— Éch., vds, ach. **cartes Kabal et Daïmon (+ 80 cartes Rares différentes). Cherche Personnages Uniques**. Patrice au : 04 42 95 02 43.

— Éch./ach./vds : **cartes Seigneur des Anneaux vf : Dragons et Les Sorciers.** Éch. **cartes Shadowrun**, cherche **« Nerps »**. Jean-Claude : 01 47 68 54 34 **(92)**.

## VENTES

— Vends **Warhammer complet et autres JdR**. Demander Fabienne au : 03 89 72 77 57.

— Vds **AD&D2 : MDJ + Planescape + Vamp. Dark Age + Warhammer + Juge Dredd + nbx JdR**. Ach. **Emp. &Arms**. Guy au : 02 47 93 07 60.

— Vds **Wh40K + nombreux sup. + armée Eldars + Dark Angels + qqs « Cadeaux ». Valeur + 4800 F vendus 2000 F à débattre**. Tél. Séb. : 03 81 53 75 05.

— Vds **Cyberpunk + 9 sup. vf et 3 sup. vo valeur 1700 F vendus 900 F, possible vente sup. seul à 50 %**. Contacter Ben au : 03 25 82 26 33.

— Vds, éch., ach. **cartes Star Wars, Battletech ttes extensions : lots pour débutants.** Meyrand Raphaël – 6 sentier du Val – **94240 L'Hay-les-Roses**.

— Vds **armée Bretonnienne + Codex**. Tél. Hugues : 05 61 31 08 98.

— Vds, ach. **cartes Magic, Vampire : TES**. Contactez Philippe au : 03 20 01 36 40 ou écrivez – 60 rue B. Pascal – **59960 Neuville-en-Ferrain**.

— Vds **en tbe RuneQuest + écran + Genertela + D. de Glorantha + M-A-E-Ciel + S. le signe du chaos, valeur 980 F vendus 480 F**. Manu : 05 56 66 55 53.

— Vds **nombreux scénarios pour Ravenloft (vo) + Guet Apens + sup. pour AdC + Rifts + figurines SF + Medfan**. Demander David ap. 18h : 03 27 43 41 50.

— Vds **nbrx JdR & aides de jeux : AD&D 1&2, Shadowrun, Star Wars 1&2, etc. nbrx Livres dont vous êtes le héros**. Appelez Pascal : 05 61 31 82 73.

— Vds **cartes X-Files + Livres de Règles Mutant Chronicles et Vampire**. Tél. le soir, Nix au : 02 97 47 71 50.

— Vds, éch., ach. **cartes METW (bords noirs), NetRunner (vf), Rage**. David au : 01 40 03 89 61.

— Vds **Armée Eldar Wh40K + Codex 600 F val. 1200 F**. Tél. 03 81 56 32 74.

— Vends **collection complète Doom Trooper (Base, Inquisition, Mortif., Golgotha, Apoc.) : 3000 F**. Tél. à Philippe au : 01 46 63 34 63 **(92)**.

— Vds **Lich. Unlim, éch. ou ach. cartes Kabal**. Dem. Francis au : 02 35 38 59 84.

— Vds/ach./éch. **cartes METW, MELE, Star Wars, X-Files, Guardians, Battletech, Legend of 5 Rings. Ch. cartes Shadowrun**. Tél. 01 44 23 93 79.

— Vds, éch. **cartes Spellfire. Vds lot cartes Kult**. Stéphane Lamotte – 4 rue Carême Prenant – **95100 Argenteuil**.

— Vends **lot : Space Hulk + armées Space Marine et Tyranid. Liste détaillée sur demande** : Le Gloahec Julien – 9 rue Neptune – **29200 Brest**.

— Vends **Meurtre à l'Abbaye (90 F) / Wraith (90 F) / Enquête dans le passé (Soirée de meurtre : 50 F) / Asile d'aliénés (80 F)**. Alain : 01 64 43 94 15.

— Vds **130 fig. Eldar le tout 4000 F et vds plus de 5000 cartes de Doom Trooper 3000 F le tout. Vds collection complète Middle Earth**. Tél. 01 47 51 39 24.

— Vds **figurines Ork et Space Marine pour Wh40K, fig. Orques Gobelins pour Warhammer Battle**. Demander Martial au : 03 20 71 69 49.

— Vds **JdR Kult en bon état**. Demander Bastien tél. 01 47 49 03 13.

— Vds **boîte de jeu D&D complète + romans Royaumes Oubliés 1 à 19 et Ravenloft 1 à 5**. Ludovic au : 01 64 24 18 32.

— Vds **figurines non peintes : Nains Skavens, Elfes Noirs, pour Warhamer**. Demander Christophe au : 01 46 36 29 38.

— Vds **Wh40K nouvelle et ancienne édition + Marines normaux et anciens, Realm of chaos, Gurps + Espace**. Tél. Thomas au : 01 42 72 80 48.

— Vends **Central America, Armor, Objectif Moscow, Rommel in the desert, etc.** Tél. 05 61 54 02 74 **(Toulouse)**.

— Vds **JRTM 1re éd. + écran + carte, Rolemaster, RuneQuest, Magic bcp de blanches. Bons prix**. Contacter Olivier après 18h au : 04 95 21 76 64.

— Vds **Premières Légendes Celtiques, Athanor, DragonLance 5, Mega 3, James Bond, Guet-apens, bon prix**. Demander Thierry au : 03 80 37 24 49.

— Vds **WJdRF + tout (LCI + PDD + SDL + RSP) le tout à 1/2 prix. Bloodlust + écr. 200 F**. Tél. David : 03 85 85 32 12.

— Vds **matériel JdR revues (White Dwarf Dragon etc.) et livres Fan/HF**. Tél. Fréd., après 20h, au : 04 79 28 30 85.

— Vds **Warhammer + extensions très bon état 250 F et Rolemaster + 6 extensions très bon état 400 F**. Demandez Laurent au : 01 48 73 50 96.

— Vds **l'intégrale du JdR Maléfices (boîte, scénars, sup.) le tout 400 F + Thoan Livre de règles (neuf, sous plastique) : 200 F**. Tél. 03 83 28 03 19.

— Vds **fig. Citadel Elfes Noirs/Nains du Chaos vieilles éditions. Livres d'armées offerts**. Tél. en soirée, Thomas : 01 43 55 11 14.

— Vds **INS/MV + écran + SV, Toon + écran + sup., DMG AD&D édition 79. Le tout be.** Adrien après 18h au : 01 39 19 93 78 **(Dép. 78)**.

— Vds, éch., ach. **cartes Star Wars, METW, X-Files, Battletech, Legend of 5 Rings, Guardians, Shadowrun. Unité ou lots**. Tél. Bruno : 01 44 23 93 79.

## Bon d'insertion d'une petite annonce

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est supprimée. Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

**Casus Belli n° 111**
Parution n° 112 : 28 janvier 98. Date limite : 8 janvier 98.

**Classement**

☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire

Des annonces sur 3615 CASUS Rubrique PA

## Glossaire

**Abréviations** : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.

**AD&D** : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).

**Background** : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

**Campagne** : Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

**D6, d10, d100** : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

**Écran** : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance côté joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

**Feuille de personnage** : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques).

**GN** : Grandeur-nature.

**Grandeur-nature** : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).

**Grosbill** (n. m. et adj.) : Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant ; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.

**Grosbillisme** : Façon de jouer du joueur grosbill.

**Jeu de cartes** (à jouer à et collectionner) : Jeu stratégique et tactique, dans l'esprit du Mille Bornes. Chacun des 2 joueurs constitue son jeu en choisissant ses cartes parmi une collection importante.

- **Paquet de base** (ou starter) : règles + assortiment de cartes permettant à un joueur de commencer.
- **Pochette-recharge** (ou booster) : Assortiment aléatoire de cartes de divers niveaux de rareté permettant d'enrichir son jeu et/ou sa collection.

**Jeu d'Histoire** : Wargame historique qui se joue avec des figurines.

**JdR** : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils viventen interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

**JpC** : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

**MJ** : Meneur de jeu, qui dirige la partie de jeu de rôle.

**Murder-party** : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurtre fictif est commis que les participants doivent élucider).

**Niveau** : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50…).

**PJ** : Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

**PNJ** : Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

**Rôliste** : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

**Roleplay** : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur.

**Scénario** : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

**Scénario linéaire** : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

**Scénario ouvert** : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

**Semi-réel** : Autre terme désignant le grandeur-nature.

**Supplément** : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

**Wargame** : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.




Coulisses, avant-premières, people, rumeurs : le jeu comme si vous y seriez !

par Scarlet M.

## HYPERCHOLES-TÉROLÉMIE ESSENTIELLE OU HYPERCHOLES-TÉROLÉMIE MIXTE ?

Un laboratoire médical découvre le principe des livres dont vous êtes le héros. Il propose aux médecins de se glisser dans la peau d'un jeune praticien qui doit se dépêcher de régler les problèmes de santé d'un quatuor à cordes empêché de continuer sa tournée de concerts. L'idée est de simuler une consultation réelle. Tout y passe : choix des examens à prescrire, leur interprétation, etc. Comme quoi les principes de simulation proches du jeu de rôle se répandent un peu partout.

## Il n'y a pas pire sourd que celui qui ne veut entendre

Dans *l'Événement du Jeudi* du 6 au 12 novembre derniers, on peut lire une critique du livre de Jean-Hugues Matelly (voir p. 90). Le journaliste qui la signe réussit ce prodige de faire dire à Matelly exactement le contraire de la thèse qu'il défend en réalité. A l'en croire, il vient de publier une enquête « pointant les stimuli criminogènes [du jeu de rôle]. Le satanisme, par exemple. » Bien évidemment, Jean-Marie Abgrall est cité en renfort, le temps de parler de « passerelle vers les sectes ». Au dernier paragraphe, le journaliste finit par se rendre compte que Matelly n'a pas rédigé un pamphlet anti-JdR et, un rien condescendant, signale que « le lieutenant Matelly décide d'acquitter son jeu favori ». Cette simple critique sur une colonne, perdue au milieu du magazine, est un triste exemple du poids déterminant des préjugés et des ravages de la négligence, qui frise ici l'incompétence.
Cela dit, ne jetons pas le bébé avec l'eau du bain. Ce serait une erreur de voir les choses en noir et blanc, et du coup de ne plus accorder de crédit à l'ensemble du magazine. La preuve du sérieux et du professionnalisme des journalistes de *l'EdJ* est à chercher par exemple dans le dossier très bien documenté du même numéro consacré au personnage cynique, extrémiste qu'est Bruno Mégret. Après tout, la mauvaise image du JdR, c'est pas si grave que ça.




## TU ME SUIS COCO ?

Tu vois coco, les maquettes, aujourd'hui, ça fait un peu ringard. Les gamins préfèrent les jeux informatiques. *Doom* et tout ça. Difficile de lutter. Nous on leur propose de chouettes modèles d'avions, de voitures, mais faut passer du temps à les monter : assemblage, collage, peinture, ça fait un peu scolaire. Alors faut qu'on donne une autre image de nos produits. T'as une idée coco ? La pub télé ? T'en as d'autres comme ça ? T'as une idée de ce que ça coûte ? Non, coco, tu vois, ce qu'il faut c'est revaloriser l'image de nos produits. En faire un truc jeune, branché, cool quoi. Voilà ce qu'on va faire : on va créer un magazine. Un vrai, tout couleur, en kiosque, etc. Mais coco, c'est là qu'est le concept, on va pas parler de maquettes dedans. On va raconter des histoires, genre une équipe de mecs et de gonzesses qui voyagent dans le temps chaque fois que ça déconne quelque part. Comme ça, mine de rien, on va leur balancer des présentations de nos produits ! Bon, tu me prépares tout, tu me trouves des petits gars qui ont de l'imagination pour écrire dans le canard, essaye du côté du jeu de rôle, ils sont toujours fauchés, diront pas non. Je pense à toute l'équipe de Multi-je-sais-plus-quoi, MultiPuces je crois. Je veux que ça sorte pour la fin de l'année. Allez coco, je compte sur toi.

**Time Runners**, bimestriel, 40 F.

## Trois questions à... Andrew Bates, directeur de collection de *Trinity**

**C.B. : Qu'est-ce qui a donné à White Wolf l'idée de faire *Trinity* ?**

A.B. : Nous avions l'impression d'avoir fait le tour du Monde des Ténèbres. Nous avons cherché un autre genre que l'horreur dans lequel nous investir, et la science-fiction est apparue comme un choix évident.

**C.B. : *Trinity* est très proche de l'œuvre d'écrivains tels que Greg Bear, David Brin, Kim Stanley Robinson, etc. Pourquoi avoir choisi un jeu proche de ce type de SF ?**

A.B. : *Trinity* ne se limite pas à cela. En créant le jeu, nous avons décidé d'utiliser des idées et des thèmes qui nous plaisaient. Certains viennent des écrivains que vous avez cités, mais aussi des livres de William Gibson, George Alec Effinger, George Lucas, Joan Vinge, Ray Bradbury et d'autres encore. *Trinity* incorpore beaucoup de choses différentes. Le seul critère qui nous a guidés était : qu'est-ce qui nous plaît en SF et comment pouvons-nous l'intégrer au jeu ?

**C.B. : En 98, White Wolf va publier une vaste campagne pour *Trinity*, ce qui est une démarche relativement nouvelle pour vous puisque seul *Changelin* a bénéficié d'un tel traitement. Pourquoi ce changement ?**

A.B. : *Trinity* est construit autour d'une trame épique. Le jeu plante le décor pour une histoire que les suppléments vont développer. Nous voulions donner la possibilité aux joueurs de façonner cette saga selon leurs désirs. Le meilleur moyen d'y parvenir est de leur proposer une série d'aventures. La campagne de The Darkness Revealed offrira l'occasion aux joueurs d'influer directement sur l'univers de *Trinity*.



* Voir *Æon*, pp. 22-24.

**CASUS BELLI n°112 décembre 1997.** Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : 01 46 48 48 48. Fax : 01 46 48 49 88. Périodicité : mensuelle. Dépôt légal : 4e trimestre 1997. n°8600977. Commission paritaire n°63.264.  Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Yveline Dupuy, Paul Dupuy.

**DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

**RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction et relations extérieures : Serge Olivier. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle, assistée de Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Chef de rubrique Métalliques : Emmanuel Quenez. Illustrateurs : Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Coucho, Cyrille Daujean, Thierry Demarez, Didier Guiserix, Christopher Longé, Eric Puech, Thierry Ségur, Michaël Tognotti.

**SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0 800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18.

**PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01 46 48 49 71.

**ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif abonnement sur simple demande téléphonique au 01 46 48 47 17. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des Volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.
À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : L'appel de Cthulhu est édité par Descartes sous licence Chaosium ; Changelin est édité par Ludis sous licence White Wolf ; Star Wars est édité par Descartes sous licence WEG ; Deadlands est édité par Pinnacle Entertainment ; Shadowrun est édité par Descartes sous licence FASA ; Warhammer est édité par Descartes sous licence Games Workshop.
La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01 40 27 59 59. Imprimeries SNM, tél. : 01 34 30 41 41 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.

En 1998, votre cœur balancera-t-il entre



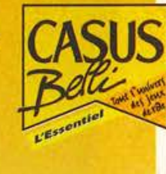






La Bellamyette du mois, par Bruno Bellamy

# Dans Casus Belli n° 112




## parution le 28 janvier 1998

**Les critiques**

- L'Antre du Critik décortique *Hystoire de Fou*, le nouveau jeu de Denis Gerfaud. Le célèbre auteur de *Rêve de Dragon* répond également à nos questions !
- Tout, tout sur *L'appel de Cthulhu*. La gamme entière est décortiquée par notre spécialiste Tristan Lhomme.
- Et, en fonction des arrivages de produits frais : *Deadlands* ou *Conspiration X* (ex *Dossiers X*) enfin en français ?

**Les aides de jeu...**

- Après les marais, envoyez donc vos vaillants explorateurs là-haut sur la montagne.
- « Vous arrivez dans une cité ! » Vite, procurez-vous notre kit d'urgence des PNJ citadins…

**... Et nos scénarios**

- Nos Courts Métrages : Dark Earth, Nightprowler, AD&D, Vampire.
- Notre Grand Écran : Jeu de Rôle des Terres du Milieu.

# Dans Casus Belli HS 20

CASUS Belli L'Aventure

## parution le 25 février 1998

**Spécial scénarios :**

- Une campagne Monde des Ténèbres/Cthulhu 90 : « L'héritage Greenberg ».
- Sept scénarios Moyen Métrage : AD&D (Royaumes oubliés/Planescape), Warhammer/Rolemaster, Magna Veritas, Cyberpunk 2020, Elric, Star Wars et « Le Secret de Ji » (BaSIC).

# Frappez à la Bonne Porte

# L'ARCHIMAGE

## à Aix en Provence

### Paris
**75005 PARIS** - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles - Tél. 01.43.26.79.83
**75015 PARIS** - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01.47.34.25.14
**75017 PARIS** - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier - Tél.01.42.27.50.09

### Région Parisienne
**91000 EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY, 2, place de l'Agora - Tél. 01.64.97.81.74
**92330 SCEAUX** - LE CARRÉ MAGIQUE, 4, rue des Écoles - Tél. 01.46.83.03.44
**94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac - Tél. 01.42.83.52.23
**77000 MELUN** - CELLULES GRISES, 5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01.64.09.21.36
**77400 LAGNY** - LE CENTAURE, 128, rue St Denis Tél. 01.64.30.90.35

### Province
**13100 AIX EN PROVENCE** - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne 27, rue de la Couronne angle rue Brueys - Tél. 04.42.38.54.00
**80000 AMIENS** - JOUPI JOUETS JEUX, 28, rue Noyon - Tél. 03.22 92 49 56
**49100 ANGERS** - SORTILEGES, 23, rue des Poëliers - Tél. 02.41.88.96.96
**74000 ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac Tél. 04.50.51.58.70
**84000 AVIGNON** - LA VOUIVRE, 56, rue Bonneterie - Tél. 04.90.85.33.57
**64100 BAYONNE** - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie - Tél. 05.59.59.03.86
**60000 BEAUVAIS** - PLANETE JEUX, 57, rue St Pierre - Tél : 03 44 45 20 57
**34500 BEZIERS** - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX, 10, rue Casimir Péret - Tél. 04.67.49.02.35
**33000 BORDEAUX** - JEUX DESCARTES, 162, rue Sainte Catherine - Tél. 05 56 44 26 03
**18000 BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron - Tél. 02.48.24.49.90
**29200 BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven - Tél. 02.98.44.25.30
**14000 CAEN** - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras - Tél. 02.31.85.93.70 Tél. 02.31.85.17.77
**28000 CHARTRES** - LA PETITE BOUTIQUE, 29, rue des Changes - Tél. 02.37.21.13.52
**50100 CHERBOURG** - STRATEGIE, 10, rue au Blé - Tél. 02.33.01.21.15
**63000 CLERMONT FERRAND** - LABYRINTHE, 14, place Renoux - Tél. 04.73.90.22.81
**21000 DIJON** - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin - Tél. 03.80.65.82.99
**27000 EVREUX** - LE VALET DE CŒUR, 13, rue Franklin Roosevelt Tél. 02.32.31.04.41
**38000 GRENOBLE** - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat Tél. 04.76.87.93.81
**53000 LAVAL** - SORTILEGES, 41, rue de la Paix - Tél. 02.43.56.54.22
**76600 LE HAVRE** - LE DEMON DU JEU, 14, rue Édouard Larue - Tél. 02.35.41.71.91
**72000 LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale Tél. 02.43.23.96.81 - 02.43.43.80.54
**59800 LILLE** - ROCAMBOLE, 36, rue de la Clef - Tél. 03.20.55.67.01
**87000 LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie Tél. 05.55.34.54.23
**69002 LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04.78.37.75.94
**13006 MARSEILLE** - LA CRYPTE DU JEU, 7, cours Lieutaud Tél. 04.91.94.22.50
**57000 METZ** - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du parking souterrain de la République - Tél. 03.87 74 95 58
**34000 MONTPELLIER** - EXCALIBUR, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier Tél. 04.67.60.81.33
**44000 NANTES** - SORTILEGES, 7 rue des trois croissants Tél. 02 40 12 14 99
**06000 NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo Tél. 04.93.87.19.70
**30000 NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands - Tél. 04.66.76.20.04
**45000 ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet - Tél. 02.38.53.23.62
**64000 PAU** - FALINE JOUETS, 7, rue Montpensier - Tél. 05.59.98.08.56
**66000 PERPIGNAN** - CELLULES GRISES, 30, Place Rigaud - Tél. 04.68.34.89.39
**86000 POITIERS** - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud Tél. 05.49.41.52.10
**29000 QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent Tél. 02.98.90.40.50
**51100 REIMS** - DOMINO, 26, rue de l'Etape - Tél. 03.26.47.79.91
**35000 RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils - Tél. 02.99.31.09.97
**76000 ROUEN** - LE DÉ D'YS, 160, rue Eau de Robec - Tél. 02.35.15.47.46
**44600 SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 60, Centre République - Tél. 02.40.22.58.64
**67000 STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange - Tél. 03.88.32.65.35
**65000 TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse - Tél. 05.62.44.17.53
**83000 TOULON** - CHOCHO'S, 8, rue des Bonnetières Tél. 04.94.92.73.78
**31000 TOULOUSE** - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérome, 14-16, rue Fontvieille Tél. 05.61.23.73.88
**37000 TOURS** - LA REGLE DU JEU, 29, rue Marceau - Tél. 02.47.64.89.81
**10000 TROYES** - JEUX ET STRATÉGIE, 5, rue Aristide-Briand Tél. 03.25.73.51.86



### Europe et Canada
**BELGIQUE - 1040 BRUXELLES** - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.2734.22.55
**CANADA - MONTREAL**, QUEBEC H2J2L1 LE VALET DE CŒUR, 4408, ST-DENIS -Tél. 00.1.(514).499.9970
**SUISSE - 1201 GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette - Tél. 00.41.22.734.25.76




## + de 50 boutiques à votre service

Entrez dans la magie du jeu avec le nouveau Catalogue des Relais-Boutiques Jeux Descartes




Disponible dans votre relais ou par correspondance auprès de :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

(Joindre 3 timbres à 3 F pour les frais d'expédition.)